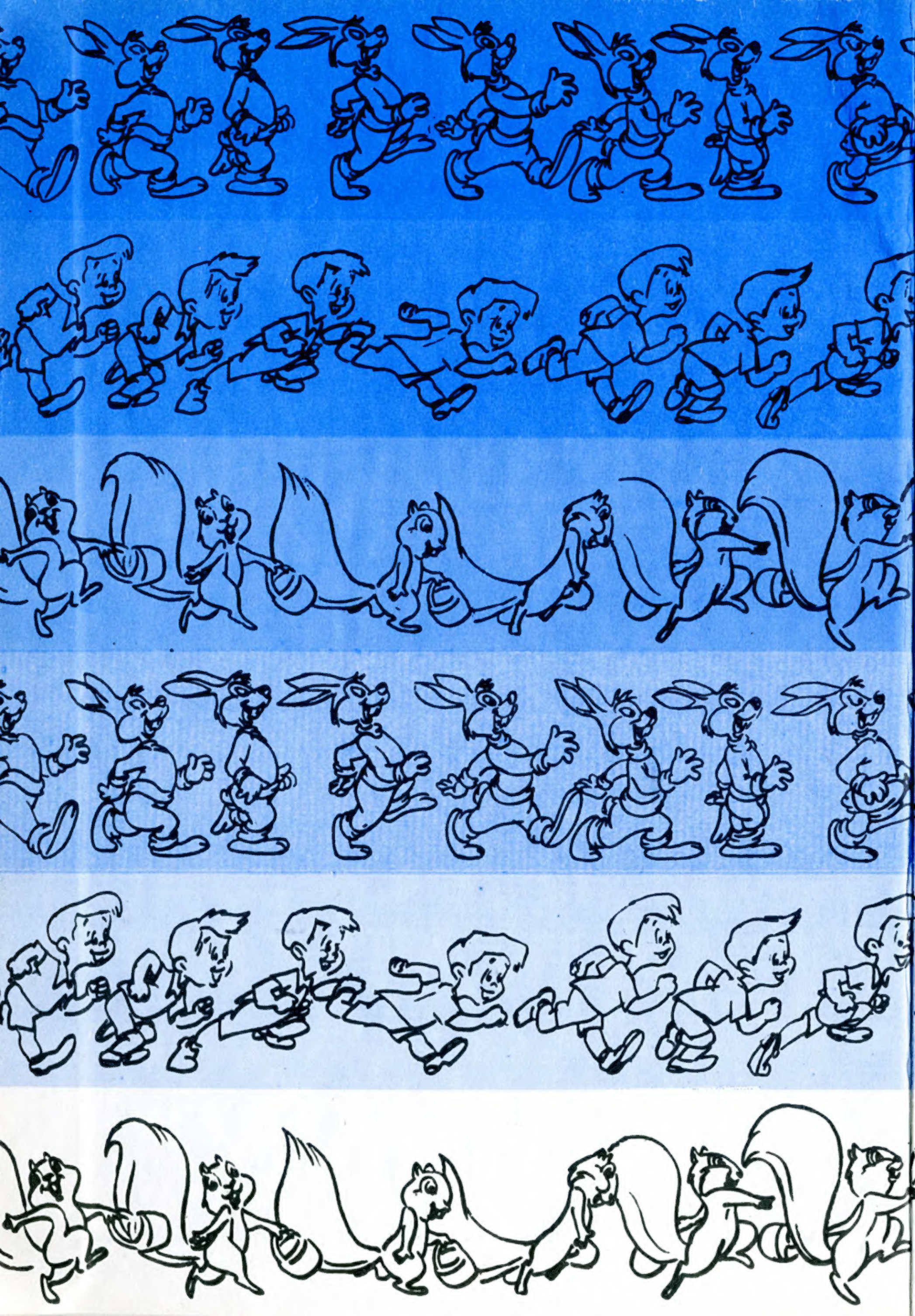
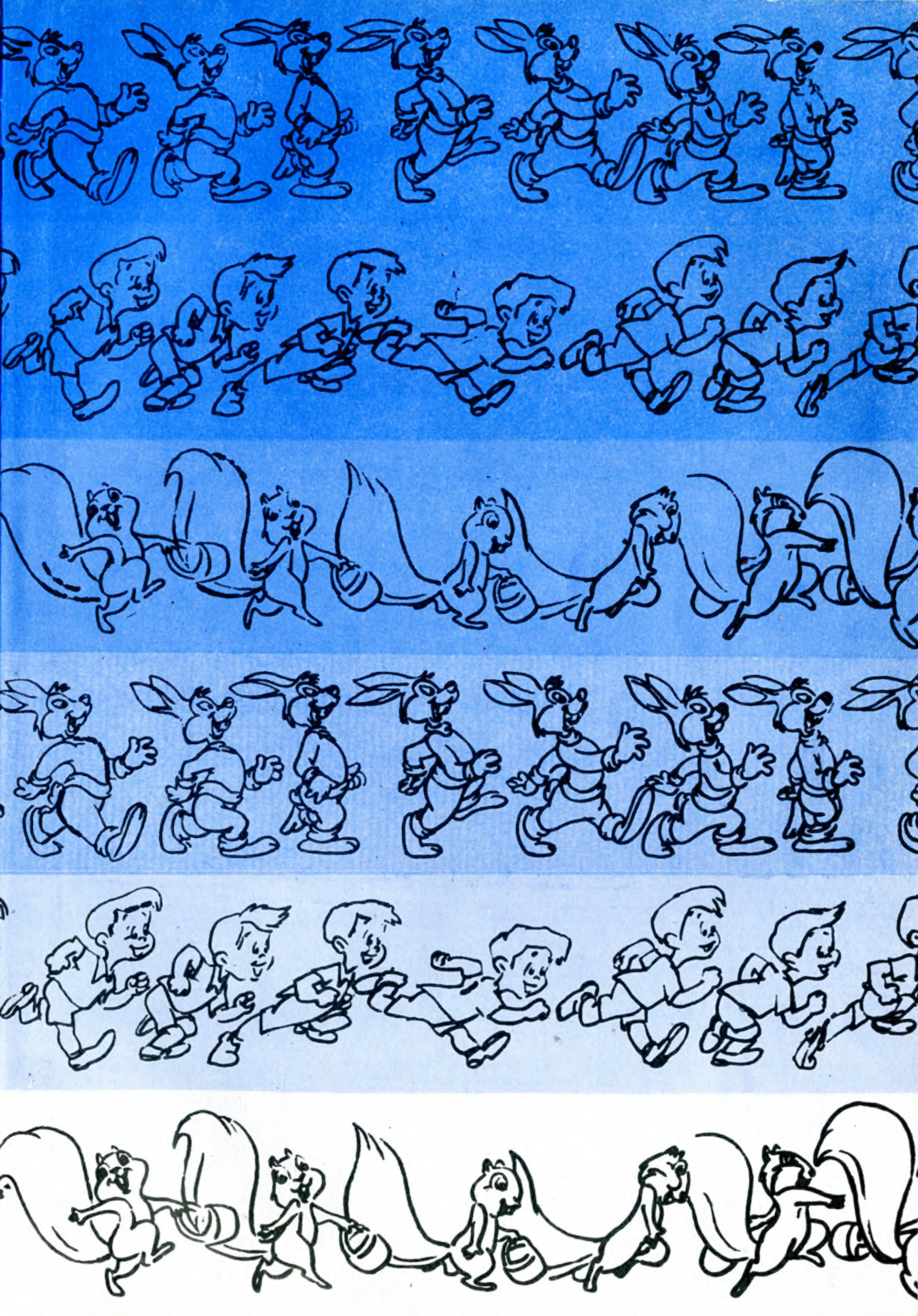


С. Асенин

Мир мультфильма







Идеи и образы мультипликационного кино социалистических стран

С. Асенин

Мир мультфильма

Москва «Искусство» 1986

ББК 85.37
А90

Рецензенты:
доктор искусствоведения
профессор С. И. ФРЕЙЛИХ,
народный артист РСФСР
Р. А. КАЧАНОВ

В оформлении книги
использован изобразительный мотив
из фильма РЕЙНА РААМАТА «Жар-птица» —
художник Леонхард Лапин.

А $\frac{4910020000-173}{025(01)-86}$ 144-86

Содержание

«Органчик»



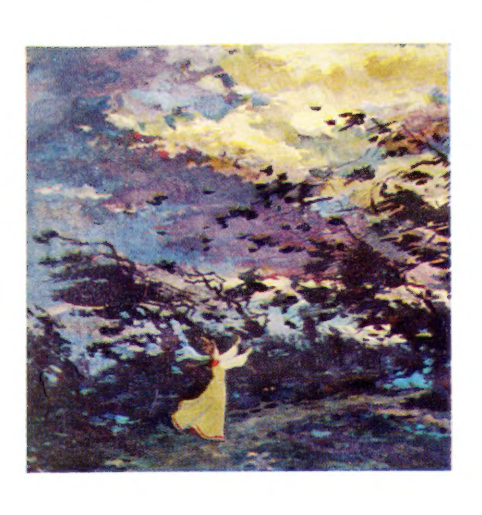
«Новый Гулливер». Царедворец



«Новый Гулливер». Фрейлина

«Конек-горбунок» *«Левша»*

«Аленький цветочек»



«Велосипедист»



«Каникулы Бонифация»

«Фильм! Фильм! Фильм!»

«Человек в рамке»

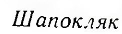
«Баня». Оптимистенко



«Баня». Понт Кич







Шапокляк



Чебурашка



Крокодил Гена

«Чудеса в решете»

«Бабочка»

«Лиса и заяц»



«Цапля и журавль»



«Как жены мужей продавали»



«Мечта»

«Соколик»



«Большой Тылл»

«Ад»



«Талант»





«Снежная мельница»

«Самоделкин в космосе»

«Еще раз о моде»



«Аксак Кулан» *«Волшебная свирель»*

Введение

Одна из закономерностей развития современного искусства социалистических стран — необычайное разнообразие и богатство художественных возможностей при все возрастающей идеологической общности национальных культур. Стремительное обогащение выразительных средств особенно характерно для новых, сравнительно молодых областей творчества, к которым относится мультипликация, обладающая своим, неповторимо своеобразным подходом к отражению действительности.

По выразительным возможностям и образной структуре искусство в различных своих видах и жанрах тяготеет как бы к двум художественным полюсам: к максимальной достоверности воспроизведения действительности и к подчеркнуто условным формам ее выражения, основанным на пересоздании реального. Ни одна из этих тенденций не исключает и не перечеркивает другую.

Это положение, характерное для современного искусства в целом, особенно ярко и наглядно проявляет себя в самом синтетичном из его видов — кино, что, несомненно, непосредственным образом связано с объективными социально-эстетическими потребностями нашего времени, с процессом своеобразной кристаллизации типологических особенностей и функций различных художественных структур, каждая из которых действует в соответствии со своими специфическими возможностями и целями.

Давно уже замечено, что киноаппарат — трансформатор, преобразователь действительности и «в руках художника становится выдумщиком» [1]. Так писал, например, в своей брошюре «Материализация фантастики» Илья Эренбург. Он считал, что не мешает напомнить об этом, ибо кино не только «условность реального», но и «реальность условного» [2]. Именно эта его особенность делает киноэкран могучим средством раскрепощения фантазии.

Писатель еще в 20-х годах видел обе стороны доступного кинематографу мира и понимал то, что скрыто от близоруких глаз ревнителей «физической реальности» как единственного объекта киноискусства.

2—3322

Анализируя пути развития кино, И. Вайсфельд также приходит к выводу, что «уже у истоков кинематографа сосуществовали и фотографическая документальность и... антифотографичность» [3].

Исключительную эстетическую ценность получил в наши дни документализм, оказывающий мощное влияние на всю сферу художественной деятельности; «феномен достоверности», утверждающий «неповторимость, уникальность запечатленного на пленке факта; мгновения жизни, имеющего силу неопровержимого свидетельства»[4].

Вершиной другого полюса кино, где сконцентрированы крайние формы «условного неправдоподобия», является мультипликация, резко отличная по самой структуре своих выразительных средств от видов экранного искусства, основанных на фотографической достоверности и натуральном движении. Мультипликация — одно из самых условных искусств. Возможности прямого воспроизведения действительности у нее ограничены и художественно малоубедительны,— возможности пересоздания, вымысла, иносказания поистине неисчерпаемы.

Свойственная всем видам искусства условность основана на том, что художественный образ и отражаемая им действительность не одно и то же. Сущность вещей и форма их проявления непосредственно не совпадают. Окружающие нас предметы и явления не несут в себе идею в готовом виде. Для того чтобы превратить их в художественные «аргументы» своего замысла, художник должен подчеркнуть и выделить определенные свойства и признаки, по-своему оценить и обработать выбранный им материал действительности, по-новому сопоставить объективное и субъективное, общее и частное, природное и человеческое. Каждое из искусств делает это, используя доступные ему средства выразительности, опираясь на собственную систему условности. Ленинская теория отражения как одно из принципиальных своих положений подчеркивает, что соответствие между отражающим сознанием и отражаемой реальностью не есть тождество. «Искусство не требует признания его произведений за действительность» [5].

В. И. Ленин указывал, что процесс познания, отражения «не есть простой, непосредственный, зеркально-мертвый акт, а сложный, раздвоенный, зигзагообразный, включающий в себя возможность отлета фантазии от жизни... возможность превращения абстрактного понятия, идеи в фантазию... Ибо и в самом простом обобщении, в элементарнейшей общей идее («стол» вообще) есть известный кусочек фантазии...»[6].

Мультипликация, мир поэтического вымысла, иносказания, поэзии, комедийной неожиданности,— неотъемлемая часть кине-

матографа необычайного. Ко всем условностям игрового кино здесь прибавляется то, что человека обычно изображает не он сам, не актер, а кукла или плоскостной рисунок, которые становятся на экране своеобразной ожившей метафорой. Помножьте это на условность мультипликационного движения, на условность слова, «произносимого» мультипликационным персонажем, или не менее условное его молчание, на условность пространства и времени, в которых он действует. Но, оказывается, всех этих условностей еще мало этому удивительному искусству, и оно охотно использует аллегорию басни, выбирает для себя фантастические сюжеты и с первых дней своего существования чувствует себя как дома в мире сказки.

Казалось бы, могущество киноискусства — в поистине безграничной способности показать нам действительность во всей ее наглядно-зримой натурной подлинности, с поразительной свободой выбора сектора обзора и возможностью сопоставлений. Но мультипликация отказывается от этой документальной безусловности, давшей кинематографу такие неоспоримые преимущества перед театром, и, как правило, заменяет натуру рисунком или бутафорией кукольного фильма.

Окружающая героя мультфильма среда, все чаще «оживающая», берущая на себя активные драматургические функции; условный характер разыгрываемого действия; выразительные возможности «одушевляемого» мультперсонажа столь многое меняют в синтезе художественных средств, что мы действительно имеем дело с искусством в высшей степени своеобразным, разительно отличающимся от других видов кино, соединяющим в новом синтезе возможности литературы, изобразительного искусства, зрелища. С появлением чудодейственной техники кино графический рисунок, плоская марионетка и скульптурно-объемный кукольный образ получают на экране жизнь и движение, сюжетно-драматическое развитие, звучащее слово и музыку. Мультипликация обретает себя как искусство. В нем вступают в синтез художественные формы, существенно отличные от тех, которые становятся основой для произведений игрового кинематографа.

Речь идет о совершенно новом художественном синтезе качественно преображенных элементов кино и изобразительного искусства с помощью возможностей кинотехники. В основе создания мультфильма лежит покадровая съемка, в сущности представляющая собой вид монтажа кадров — объемных или плоскостных изображений, изготовляемых художником и рассчитанных на то, что при воспроизведении они создают на экране иллюзию движения, «одушевления» персонажей. Эта черта стала исходной для определений мультипликации, фигурирующих

ныне в киноэнциклопедиях и учебниках, так как берет в качестве исходного момента характеристики технический принцип, используемый при производстве подавляющего большинства мультипликационных фильмов.

Однако покадровая съемка не единственный способ создания мультфильма. Возникают, хотя и не часто, исключения, которые нельзя не учитывать при строгом подходе к определению. Разложение движения на составные элементы может быть достигнуто и другими способами, в том числе обычной киносъемкой, причем анализ движения, сопоставление его различных моментов, как это сделано, например, в фильме Нормана Мак-Ларена «Па-де-де», полностью включает такие фильмы в сферу визуального мышления и оригинального творчества режиссера-мультипликатора.

В динамике развития мультипликационного образа именно движение формирует характеристики времени и пространства. Формы и принципы пересоздания, лежащие в основе мультипликации как искусства, настолько всепроникающи, «тотальны», настолько уходят в глубь ее художественной природы, что распространяются на самые основополагающие категории отображаемой реальности — время, пространство, движение. Существует точка зрения, что главной и чуть ли не единственной специфической особенностью мультипликации является свойственная ей и только ей «нереальность движения». Английский критик кино Ральф Стефенсон в книге «Мультипликация в кино» пишет, что «мультипликационный фильм создает движение, которое не существует в реальной действительности» [7].

Но поскольку пространство и время в мультипликации выражаются через движение, естественно, возникает понятие нереального времени и нереального пространства. Вопрос заслуживает того, чтобы на нем остановиться подробнее.

Мультипликация не копирует реальность и в силу этого, разумеется, не дает точного слепка реального движения. Движение в мультипликации условное, вымышленное, созданное художником, и в этом смысле оно «нереально». Однако характер этого движения может меняться от более или менее натурально воспроизведенного до абстрактно вымышленного, и следует при этом учитывать, что фантазия художника тоже опирается в своем полете на существующие в действительности формы и процессы, бесконечно их варьируя и видоизменяя в пределах фантастически-вероятного, сказочно-правдоподобного, и должна иметь какие-то точки соприкосновения с реальным.

Неизвестное и несуществующее может быть воспринято лишь по аналогии или ассоциации с реальным, элементы которого оно в себе несет. Фантазия мультипликатора трансформи-

рует привычные формы бытия предметов, придавая им нередко характер нематериальных явлений, переключая из области объективного, как бы противостоящего человеку существования в сферу субъективного, в план сознания. Происходит своеобразная «дематериализация» вещественного мира, придающего образам мультфильмов особое обаяние и парадоксальность. На это обратил внимание еще С. Эйзенштейн, отмечавший, что «замкнутую предметную изобразительную форму Дисней заставил вести себя как нематериальную вольную игру свободных линий и поверхностей». И пришел к выводу, что «это одна из основных пружин комизма его произведений» [8].

Именно в силу того, что мультипликация — искусство, в котором, как в лирической поэзии и музыке, сильно́ начало выразительное, Тодор Динов, убежденный, что мультипликатор во имя более яркого и правдивого отображения реальности способен открыть «новое, до этого не существовавшее в объективном мире движение» [9], говорил, что главное, к чему он стремится в своем творчестве,— это создать «портрет» человеческой мысли. Понятно, что при решении такой задачи пространственно-временны́е соотношения фильма основаны на другом принципе, чем в обычной, замкнутой структуре фильма-сказки. Рассматривая мультипликационную экранизацию сказки, мы можем говорить о воображаемом фабульном времени, включающем в себя все события и перипетии сказочного повествования. Тогда как в фильме иной структуры, например в одном из ранних фильмов Андрея Хржановского «Стеклянная гармоника», сопоставляющем представления о времени и «безвременье» в истории человечества (образ башенных часов с обломанными стрелками), в сущности, возникает категория «мыслимого» времени, свойственная мультипликации как одной из форм визуальной поэзии способность выразить сам процесс мышления человека.

В фильме Юрия Норштейна «Сказка сказок» время подчинено внутреннему взору художника и то сжимается в один неповторимый момент детства, то почти с календарной точностью включает в себя историческое время — начало войны, то вновь устремляется в мир вымысла, в безграничные просторы фантазии. Время, причудливо отраженное в человеческом сознании, и реально и нереально. Именно это свободное переключение из одного плана в другой и составляет одну из своеобразных особенностей мультипликации, отличающую ее от других форм художественного выражения.

Тодор Динов вполне обоснованно подчеркивает, что в натурном фильме «осуществляемое кинодвижение обусловлено своим реально существующим, конкретным и уникальным пер-

вообразом»[10]. В мультипликации же сам запечатленный на пленку объект должен нести в себе уникальность пластики, в которой уже воплощен «анализ» разложенного по фазам воображаемого движения, определен его характер. Движение, объединяющее пространственно-изобразительный и временной элементы,— один из главных инструментов мультипликационной выразительности.

О том, как художник-реалист должен использовать выразительные возможности мультипликационного движения, интересно говорит в статье «Движение — душа мультипликации» румынский режиссер Йон Труйкэ. Художник-мультипликатор, считает он, «должен совместить наблюдение действительного движения с изобретением движения, так как некоторые персонажи являются результатом совмещения отдельных разрозненных элементов и представляются новым реальным явлением, требуют, чтобы их движение было придуманным... Продумать, творчески реализовать движение — вот самое важное для мультипликатора». Поэтому Труйкэ убежден, что мультипликаторы, которым «необходимо научиться точности и хирургической тонкости, поднятой до уровня чуда», должны быть в состоянии «разложить реальное движение на молекулы и восстановить его на основании других принципов, вернув движению его волнующую жизненность»[11]. Это очень меткое определение задач, встающих перед художником в процессе работы над мультфильмом, в разработке характера персонажа и его экранного поведения.

Применительно к объемной мультипликации о том же, в сущности, писал Александр Птушко, когда, подытоживая опыт работы над «Новым Гулливером», пришел к выводу, что «движения кукол и жесты не должны слепо повторять движений живых людей, а лишь синтезировать их»[12]. Представление о «синтетичности», «сгущенности» непосредственно связано с метафоричностью мультипликационных образов.

При определении специфики мультипликации не следует абсолютизировать ни одну из этих сторон, составляющих неразделимое целое, — ни само движение, ни изображение, в котором заложена его возможность. Это двуединое диалектическое начало, определяющее основы этого искусства, само ядро его специфики. Между тем исследователи нередко выдвигают то один, то другой принцип выделения «абсолютно-специфического»,— в зависимости от того, что в данный момент акцентируется, мультипликация предстает в таких определениях то видом изобразительного искусства, только пользующегося техникой киносъемки и киновоспроизведения[13], то как искусство, которое «создает движение». Одни считают определяющим моментом специфики условные формы движения, выражающие

пространственно-временную природу мультфильма; другие отмечают, что «снимаемая реальность» заменена в ней созданными художником условными образами, делает ее «новой пространственно-временной формой изобразительного искусства»[14].

Как уже отмечалось, абсолютизирование условного движения может привести к гипертрофии «самодовлеющих» ритмических движений так называемого «чистого кино», утверждавшегося в 20-х годах авангардом. Однако тенденция авангардистов развивать мультипликацию по пути, ведущему к манипулированию беспредметными формами, уже доказала свою бесперспективность.

В высказываниях некоторых мастеров, в их творческих кредо признание богатства и многообразия выразительных возможностей рисованного и кукольного кино переходит в размышления о «самостоятельности» мультипликации как вида искусства. Так, Джон Халас говорит, что мультипликационное кино следует рассматривать «в одном ряду» с натурно-игровым кино, с «литературой, музыкой, балетом и искусством ваяния» [15], воспринимая его как отдельный вид художественного творчества. А Юрий Норштейн, утверждая, что мультипликация — «образное мышление не менее интересное, чем живопись, кинематограф или театр» [16], тем самым опять-таки подчеркивает «самостоятельность» мультфильма, значительность различия между этой и другими областями кино. «Мультипликацию можно определить... как самостоятельный вид искусства» [17].

Подобная точка зрения возникла не вчера. Но еще Чаплин сравнивал одновременное существование разительно несхожих форм театрального искусства — балета, оперы, драмы — с «сосуществованием» различных форм кинематографа. А простой ссылки на пространственно-временной характер мультипликации и напоминания, что движения пластических форм здесь так же запечатлены на пленке, как и в других видах кино, думается, явно недостаточно ни для определения специфики мультипликации, ни для уточнения ее роли и места в самой системе экранных искусств.

Проблема, таким образом, упирается в сам факт несомненного, глубоко и разительно отличающего ее от других видов кино художественного своеобразия, существования в ней не только собственных оригинальных жанров, но и видов и подвидов.

В книге «Эстетика мультфильма» К. Герчева приходит к выводу, что «с эстетической точки зрения «движущаяся фотография» — частный случай кинематографического движения вообще» [18].

Но тогда остается выяснить «совсем простой вопрос»:

мультипликация ли является частным случаем кино или кино — частным случаем мультипликации?

В своих размышлениях о мультфильме, его особенностях и путях развития и удивительно вдумчивый мастер М. Цехановский и серьезный, чрезвычайно основательный в своих исследованиях историк и теоретик кино С. Гинзбург, несомненно, учитывали всю сложность пространственно-временно́й структуры мультипликации. Более того, они и здесь видели существенные отличия в художественных возможностях мультфильма от натурно-игрового и документального кино. В книге «Очерки теории кино», написанной незадолго до смерти, советский критик приходит к выводу, что мультипликация превосходит другие искусства, и в том числе искусства изобразительные, своей особой «способностью отлета фантазии от реального материала действительности» [19]. Многолетнее изучение художественной природы мультипликации привело его к выводу, что «по характеру творческого процесса, образной и жанровой природе, выразительным средствам и художественной технике мультипликация настолько отличается от игровой и документальной кинематографии, что ее, быть может, следует считать не одним из видов киноискусства, но особым искусством, пользующимся для воплощения своих произведений кинематографической техникой» [20].

Сходную по этому вопросу позицию занимают и другие киноведы и критики. Так, Ранко Мунитич, югославский историк и теоретик рисованного фильма, пишет: «...мультипликационное кино настолько специфично, что многие специалисты в этой области (включая и автора этих строк) определяют его как некое специальное, совершенно независимое «восьмое искусство» [21].

Однако при всем своеобразии мультипликации, действительно способной своими совершенно особыми, оригинальными, ей одной свойственными средствами проникать в самую суть острейших проблем современности, по-своему раскрывать ценность человеческого духа и бытия, думается, что ставить вопрос о «независимости» мультипликации от киноискусства можно лишь чисто умозрительно, фигурально. Совершенно прав Рауль Сервэ, когда он говорит, что «рассуждения о независимости мультипликации кажутся ему «столь же лишенными смысла, как и дискуссии насчет пола ангелов» [22].

Мультипликация неотделима от кино уже в силу того, что само существование ее образов основано на инерции зрительного восприятия и особом виде кинодвижения. Она использует специфические возможности кинотехники для создания киноленты, фильма, запечатленного на киноленте и репродуцируе-

мого на экран изображения. Она обладает способностью выделения детали и акцентирования изображения с помощью монтажа, крупного плана, ракурса и других специфически кинематографических приемов. Особый тип литературы — сценарий; экранное воспроизведение и зрелищность как форма существования искусства; использование игрового, «актерского» начала (хотя и в видоизмененном варианте, в виде «одушевления»); пространственно-временна́я основа художественного мышления; наличие основных кинопрофессий — режиссера, художника, оператора, — хотя и с существенно измененными функциями, — все это черты, составляющие фундаментальные основания мультипликации как вида киноискусства.

Все усложняющаяся и совершенствующая современная техника требует дополнительных оговорок и уточнений. Так возникло основанное на техническом принципе более развернутое определение, которое ныне фигурирует в уставе Международной ассоциации мультипликационного кино (АСИФА): «Мультипликация в современном смысле этого слова представляет собой всевозможные типы съемки мгновенного, остановленного движения (покадровой съемки), всевозможные специализированные эффекты, образы и персонажи, созданные электронным способом с помощью компьютера, видеокамер и модулей, голографии и лазеров. Мультипликацию можно создать, используя все разнообразие технических способов, применяя любые возможные средства и материалы, благодаря которым можно создать «одушевленный», мультипликационный кадр»[23].

Это определение также вряд ли можно считать исчерпывающим. Тем не менее в нем справедливо подчеркнуто, что средства и материалы, характеризующие современное мультипликационное кино, стали необычайно разнообразны. Прежде всего важно, что они представляют собой изъятые фантазией из реального контекста действительности, эстетически переработанные ее элементы, приобретающие новое, обобщенно-метафорическое осмысление.

Искусство мультипликации — это своего рода искусство в квадрате: изобразительное искусство, как бы помноженное на средства выразительности и технические возможности кино. Это творчество возникло в неповторимо своеобразном синтезе изобразительных, литературных и звукомузыкальных начал, и потому оно словно возведено в квадрат, в новую степень. В основе его лежит изобразительность, получающая новые измерения — временну́ю и пространственную протяженность, воплощенную в разных формах движения, создающих эстетически преобразованную реальность — фантастический киномир мультфильма.

В своем реальном существовании мультипликация связана с другими видами кино отнюдь не только техникой или единым местом проекции — кинотеатром, как думают некоторые. В синтезе различных видов кино, тенденция к которому все более глубоко и полно проявляется в последнее время, мультипликации не случайно принадлежит ведущая роль. В силу отнюдь не только технических, но и сугубо художественных причин этот синтез происходит именно на основе мультипликации. Многими своими выразительными средствами, всем своим художественным «бытием» мультипликация кровно связана со всеми видами кино (в том числе не в последнюю очередь — с кинематографом научно-популярным), ее развитие происходит в общем русле экранного искусства.

Понятие киноискусства шире, многомернее и многоаспектнее представлений теоретиков, воспринимающих реализм в узких рамках «физической реальности». Определение специфических возможностей и средств киноискусства лишь в зависимости от его способности воспроизведения внешних черт правдоподобного облика реальности — такое определение всего киноискусства, совершенно естественно включающего в себя и кинофантастику, и трюковой фильм, основанный на комбинированных съемках, и рисованную и объемную мультипликацию, не выдерживает критики.

Достоверность документального фильма (также, впрочем, не исключающего использования символики и метафоры) и подчеркнуто неправдоподобный вымысел кинофантастики — два полюса современного кино, включающих как возможности прямой фиксации действительности, так и активную авторскую интерпретацию и творческое пересоздание жизненного материала художником. В любом своем проявлении и при любой, самой совершенной технической оснащенности мастера художественный реализм не исходит из «автоматизма воссоздания»,— он проникнут пафосом основополагающих социально-эстетических мотивировок творчества, мировоззрением автора, в которое включено то или иное понимание закономерностей общественных процессов и целей искусства. Соответственно и «полет фантазии» всегда обусловлен позицией художника, его методом и стилем, конкретной задачей произведения; всегда относителен в пределах жанра и проблематики.

М. Цехановский отмечал, что при создании мультфильма «вся основная техника киноискусства получает совершенно иное назначение, по-иному используется»[24]. Его замечания об изменении в мультипликации роли всех основных кинематографических профессий и образных возможностях авторского начала и творческой фантазии в работе «над графическим и фотогра-

фическим фильмами», несомненно, отличаются наблюдательностью и глубиной.

Кое-что, однако, изменилось за полвека, которые отделяют нас от того времени, когда писалась его замечательная статья «От «Мурзилки» к большому искусству». Полнее и изобретательней стала использоваться для создания фильмов не только значительно усовершенствованная с тех пор кинотехника, но и современная техника телевизионная. Все больше в процесс создания мультфильма в мировой и отечественной практике включается используемая на тех или иных этапах работы электронная техника.

Значительно меняется в современной мультипликации, наполняется новым содержанием роль оператора. В работе над фильмами таких, например, режиссеров, как Ю. Норштейн, Р. Раамат, И. Гаранина, она отнюдь не сводится к «механическому нажатию кнопки», как об этом писал и М. Цехановский, а, как и в других видах кино, требует высокого профессионального мастерства, связана с применением сложных светотеневых эффектов, изобретательных пространственно-временных решений, виртуозным использованием движущейся камеры. Оператор становится наряду с режиссером и художником-постановщиком активным и полноправным участником творческой группы, от которого многое зависит как в стилистике, так и в общем идейно-художественном звучании фильма.

Возможности изобразительной трансформации и сама способность мультипликационного образа изменятся на глазах у зрителя, его склонность к мгновенному перевоплощению создает особую динамичность «одушевления», наиболее ярко проявляющуюся в рисованном фильме.

Проблема художественной природы и диапазона выразительных средств мультипликации для большинства ее мастеров связана прежде всего с фантазией, с тем, что, действуя на перекрестке двух миров — вымысла и действительности,— графическое и объемно-мультипликационное кино остается искусством изображения необычайного и невозможного, за которыми стоит действительное.

Необычайное, чудесное, фантастическое составляют самое существо, входят неотъемлемой частью в художественную природу, в возможности кинематографии не в меньшей мере, чем уловленное киноглазом правдоподобие, доскональнейшая фактография, повторенная в мельчайших деталях достоверность бытия. За любой техникой в искусстве стоит человек — со своей фантазией, опытом, жизненной позицией. Это обстоятельство особенно важно. Человеческая фантазия, как известно, не просто пассивно отражает, но и активно творит, создавая «вторую

реальность» — художественную правду, концентрированно передающую черты и облик действительности и являющуюся актом вмешательства художника в процессы бытия.

Формы проявления фантастического в мультипликации чрезвычайно многообразны. На это указывал еще Чаплин, отмечавший в одном из интервью, что в мультипликации «художник абсолютно свободен в своей фантазии и может делать в картине все что угодно» [25]. В мультфильме обычно фантастичны не только сюжет, обстоятельства действия, но и облик персонажей, весь характер их движения, поведения. Мультипликационное перевоплощение — особый вид художественного инобытия предмета, включенного в сферу поэтической условности этого искусства. С особой силой и поэтической действенностью оно проявляется в рисованном кино. Подобный вид вымысла близок фольклорному мышлению, с его фантастическими, сказочными и басенными героями, хотя им и не ограничивается: эту линию фантастики продолжает философская фантастика классической литературы, изобразительного искусства, а также научная фантастика нашего времени.

Мультипликационная метаморфоза ярка, неожиданна, часто стремительна в своем динамическом выражении, нередко причудливо изобретательна, так как персонаж мультфильма не ограничен, подобно живому актеру в театре и натурном кино, пределами естественной природы. Тодор Динов справедливо замечает, что «летающие ковры, подслушивающие уши, волшебные шары и зеркала не являются непосредственным отражением реального мира и что они — не только отражение мира. Это — образы-символы, символы летающей, слушающей и видящей человеческой мысли» [26].

Естественно, в своем полете фантазия опирается на реальность, исходит из нее. Дерзновенность фантазии не только в ее способности «отлета от действительности», но и в устремленности этого полета, смысл которого в том, чтобы в новом свете раскрыть суть реального так, как это невозможно сделать средствами прямого, «воспроизводящего» отображения. Карикатурист, приводит пример Динов, лишен возможности «просто» сфотографировать карикатуру, в «готовом», не придуманном художником виде ее не существует в реальном мире [27]. Другой, приводимый им же простейший пример — метаморфоза. Живой актер в театре и натурном кино не может на глазах у зрителя превратиться, как в мультфильме, в птицу, животное, в вымышленное фантастическое существо; материал его искусства — реальное человеческое тело, и возможности его трансформации с помощью пластических и мимических средств актера, костюма и грима имеют свои пределы.

Для мультипликации метаморфоза, трансформация — обычные формы бытия ее образов.

Важнейшей особенностью мультипликации С. Эйзенштейн считал трансформативность (или, как он называл ее, «варьябильность») мультипликационных образов, творимую фантазией и мастерством ее художников. В набросках к задуманной им книге о Диснее он также именует это свойство «плазматичностью» и объясняет, что художественная материя рисованного фильма, подобно протоплазме, ищет формы для своего воплощения.

В его представлении мультипликация — это огонь, который «способен в наибольшей полноте передать мечту о текучем многообразии Вселенной»[28]. Эйзенштейна восхищала проявляющаяся в этом творческом акте безграничность власти художника над материей и природой, возможность вдохнуть в их изменчивые, подобные музыке структуры мысль и эмоцию. «Какая магия переустроения мира по фантазии своей и произволу! — восклицает он. — Мира фиктивного, мира линий и красок, которому приказываешь покоряться, видоизменяться. Говоришь горе — сдвинься, и она сдвигается. Говоришь спруту — будь слоном, и спрут становится слоном. Говоришь солнцу: «Стой!», и солнце стоит»[29]. В мультипликации, по мнению Эйзенштейна, говорят своим языком начала «первичной все-возможности», стихия приобретшего физические очертания времени, стихия становления, «движимая внутренним волевым импульсом, сама не знающая препон диалектика бытия»[30].

Как высоко ценят мастера мультипликации трансформативность пластического образа своего искусства, видя в нем одно из специфических средств образного мышления, явствует из следующего высказывания выдающегося венгерского режиссера Марцелла Янковича. «Подлинное творчество начинается с применения,— замечает он, — основного закона мультипликационного кино: все может превращаться во все... Это, в сущности, эйзенштейновская теория монтажа в приложении к мультипликационному кино, согласно которой при соединении (монтаже) двух кадров-изображений рождается нечто третье — понятие, содержащее идейную оценку»[31].

Однако далеко не всегда сила художественного обобщения, вложенная в символические образы, созданная средствами мультипликационной трансформации, подчинена строго продуманной идейной структуре целого. Отсюда решительный протест Т. Динова и некоторых других режиссеров против безудержно нагнетаемого в рисованном мультфильме «потока трансформаций», чем в последние годы увлекались некоторые мастера на Западе, например французский режиссер Петер Фольдес, сде-

лавший неожиданность, «непредсказуемость» превращений чуть ли не главным принципом своего творчества.

Иносказание и метафора, уподобление по аналогии, по сходству — едва ли не самые распространенные формы поэтической выразительности, применяемые в рисованном и кукольном фильме художниками. Выделяемое при этом сопоставлении, переносе смысла частное, единичное, не теряя своего индивидуального своеобразия, приобретает характер обобщения, в нем раскрывается, акцентируется типическое.

Если можно спорить, является ли знаковым язык натурно-игрового и документального кино, с их конкретной, связанной с формами самой жизни образностью, как это делает в своей статье «Знак и образ в киноискусстве» С. Гинзбург [32], то диапазон художественных форм, которыми оперирует мультипликация, часто приводит к обобщенным символико-знаковым выражениям. Многие современные мультфильмы не случайно напоминают древние пиктограммы. «Мультипликация, — говорит Ю. Норштейн, — это изобразительный язык. И можно перекинуть мостик от языка знаков, с помощью которого когда-то общалось человечество, к сегодняшней мультипликации. Мы возвращаемся к предметным знакам, посредством которых можем передавать какую-то художественную информацию» [33].

Следует ли, однако, из этого, что вся художественная структура рисованного и кукольного кино целиком основана только на системе знаков, что всё противоречащее этому принципу не соответствует специфике мультипликации?

Именно к такому выводу приходит югославский теоретик и кинокритик Р. Мунитич, противопоставляя «принципу изобразительному, реалистическому», исходящему из необходимости воспроизведения предмета и сюжетного повествования, принцип «условного обозначения», представляющий собой «образец легкой графической «аббревиатуры», преследующей цели не столько изображения, сколько выражения, и вместо «повествовательной модели» фильма формирующей «модель знаковую». Совершенно прав А. Волков, когда, полемизируя с Р. Мунитичем по этому поводу, замечает, что «повествование, сюжет вряд ли возможно исключить из арсенала выразительных средств искусства» и что «правильнее было бы говорить о преодолении устоявшегося поверхностно-иллюстративного подхода к эпическим жанрам, и прежде всего к жанру сказки» [34].

Деление идет отнюдь не только по формальной линии, а по содержательной — и в той и в другой «модели» мы можем найти произведения глубокие по мысли и оригинальные по психологическому решению образа-характера и поверхностные, пустые, где за мультипликационными трансформациями, изощ-

ренной стилистикой и трюками не стоит сколько-нибудь значительного поэтического обобщения. Можно предъявить в данном случае серьезные претензии и к самому методу типологического моделирования, к узкостилистическому пониманию Р. Мунитичем самой художественной природы реализма. Многое здесь напоминает концепцию французского критика Р. Бенаюна, который «смену эпох» в мультипликации, смысл и значение «современного стиля», противопоставляемого «школе Диснея», видел лишь в структуре формальных признаков, в победе ломаной линии над «округлостью» диснеевских персонажей.

Несомненно, и «повествовательная» и «знаковая» модели фильма имеют свои художественные обоснования и продолжают существовать, не только не вытесняя, но взаимно обогащая друг друга. Эпические жанры, естественно, больше тяготеют к повествовательным формам, хотя и здесь происходит сегодня процесс обновления художественных структур и поэтической трактовки образов; притча же, которой обычно не свойственна описательность, активно использует язык символов и редуцированных, знаковых структур.

Конечно, символ несет в себе и функции знака. Символ — это, по остроумному выражению М. Пришвина, «указательный палец образа в сторону смысла» [35]. Символ обычно глубок по содержанию и отличается мощью, масштабностью обобщения, значительностью вложенной в него идеи. Знак же — это «символ еще только в зачаточной форме», как определяет его А. Лосев, исследователь проблемы символа [36], и связь его с обозначаемым предметом и явлением может быть неглубокой, чисто внешней. К этим особенностям знака не может быть безразлична художественная ткань фильма.

Для современной мультипликации характерны две разнонаправленные тенденции: стремление к развернутому образу — характеру, к психологизации, к более глубокому и тонкому раскрытию внутреннего мира персонажа и обращение к знаково-символической структуре, емкой по содержанию и афористичной по форме в тезисном выражении мысли. Однако эта «тезисность» таит в себе опасность излишней рационалистичности, подмены полнокровного жизненного образа подобием интеллектуальной схемы, особенно когда речь идет об однотипных сюжетных решениях фильма.

В высшей степени примечательно, что именно соотечественник Р. Мунитича, один из самых известных югославских режиссеров Боривой Довникович, хорошо знакомый с различными вариантами той «знаковой модели», о которой говорит критик, счел нужным в одном из своих интервью предостеречь от скрытой здесь опасности: «Мы ушли в стилизацию и рисунка и рас-

сказа, быть может, излишне акцентируя это. В результате персонажи были холодны и безличны. Мы прежде всего стремились сформулировать концепцию, а персонажи служили концепции, идее...— говорит он. — А потом пришло время, в самые последние годы, — период непринужденности, отказа от конструкции, возвращения к жизни. Ибо люди все больше ищут в рисованном кино жизнь, а не только идею... Меня интересуют прежде всего характеры» [37].

Наиболее яркие явления советской мультипликации выходят за пределы «чистой знаковости», несут в себе глубокое, объемное содержание. Один из значительных сатирических образов графической мультипликации — образ карьериста и бюрократа, созданный Ф. Хитруком в его фильме «Человек в рамке». Это интересный пример обобщенно-гротескового типа-маски.

Искусство маски — одна из древнейших форм народного творчества. С ним связано зарождение игрового образного начала, происхождение театра, формирование символико-метафорической образности, имеющей такое огромное значение почти во всех видах искусства. В средневековых традиционных карнавальных празднествах, занимавших в течение целого тысячелетия важное место в жизни общества, художественная культура маски получила дальнейшее всестороннее развитие. «Это сложнейший и многозначнейший мотив народной культуры» [38],— справедливо отмечает проницательный исследователь творчества Рабле и комедийно-гротескового начала в фольклоре М. Бахтин.

Преемником и продолжателем этих плодотворных традиций народно-комедийной фантастики (принципы которой М. Бахтин определяет как «гротескный реализм»), широко и многопланово использующей емкую символико-метафорическую образность маски, является реалистическая мультипликация наших дней, которая, исследуя это баснословное богатство художественных средств, форм и мотивов, переосмысляя, перерабатывая и развивая их, получает возможность яркого отображения на мультэкране самых актуальных проблем современной жизни. Несоответствие, несообразность явления и идеала, обнажение сущности характера, выглядывающего из-под личины, искусственное совмещение несовместимого — вот что вскрывает гротеск, прибегая к образу-маске. Универсальный сатирический принцип пародии, карикатурно сдвигающий и гиперболизирующий привычные черты, «остраняющий» их и тем самым обостряющий их восприятие, проявляется здесь с особой силой. Это искусство, требующее ювелирной тонкости изображения при снайперской точности идейного прицела. Недаром А. В. Луначарский, анализируя художественный стиль сатиры Щедрина, его мастер-

ство в создании образа-маски, приходит к выводу, что «это одна из высших форм искусства» [39].

Маска — предельно обобщенный, метафорический, иносказательный образ, приобретающий характер броско выраженного символа, несущего в себе постоянство и законченность типологических, нарицательных свойств. Это особого вида типизация, наиболее ярко проявляющая себя в искусстве театральной и кинематографической куклы и в гротесково-комедийном актерском творчестве. Здесь особенно важны и существенны масштабность обобщения и двуплановость мотивировки гротескового образа, идущей одновременно от условности, фантастики и от действительности. Как бы ни были велики возможности мультипликационной фантастики, как бы ни совпадали они с границами фантазии художника, условность изобразительного образа, движения, сюжета не произвольно беспредельна, а должна быть внутренне мотивирована, художественно оправдана.

В этом смысле особое значение приобретает то, что говорил об условности и мотивировке Вс. Мейерхольд в связи со своими размышлениями о своеобразии и художественной структуре образа-маски в лекции «Чаплин и чаплинизм», прочитанной им в 1936 году. «У Чаплина,— замечает он,— эксцентриада начинает подкрепляться все более глубокой мотивировкой, идущей от тщательного изучения действительности. Этот момент чрезвычайно важен, потому что определяет характер его творчества, суть трюков в его игре, самую сердцевину этих трюков. Отныне всякий эксцентрический момент в его фильмах свидетельствует о глубоком и тщательном изучении действительности» [40]. Рассказывая о том, как Чаплин, наблюдая походку, манеры, движения лондонского извозчика, отбирал лишь те черты, которые «сливались» в его представлении с тем условно-типическим образом, который он искал и создавал, Вс. Мейерхольд заключает: «Это очень характерно для Чаплина! Вот где подход к решению вопроса о «маске» для киноискусства. А ведь это вопрос великой важности» [41]. Может быть, именно в силу этого Чаплину удалось осуществить, по выражению Г. Козинцева, «великую смесь клоунады и психологического реализма» [42].

Характер художественного обобщения при гротесково-метафорическом решении образа-типа принципиально отличен от того, что делает обычно актер на основе принципов бытового правдоподобия, и эту особенность верно подметила еще во времена «Мира искусства» теоретик кукольного театра Ю. Слонимская, опубликовавшая большую статью о художественной природе «игры» кукол. «Пути творчества актера и марионетки, — пишет она,— почти противоположны... Актер идет от общего к частному, давая зрителю постичь общечеловеческое

лишь сквозь живую сеть личных чувств и болей. Марионетка идет от частного к общему, в ткани явлений показывая лишь вечный основной рисунок. В этом основная разница, делающая невозможным сравнение реального и условного актера»[43].

Мир комедийно-сатирических образов — это сфера, кровно близкая мультипликации. Заострение, сгущение, преувеличение, уподобление, столь характерные для сатиры, находят в мультипликации необычайно полное и многообразное выражение. Комическое в той или иной форме проникает едва ли не во все жанры мультипликации, и именно в области гротесково-сатирических образов она, по всеобщему признанию, достигала до сих пор своих наивысших художественных взлетов. Юмористическая сценка, фильм-анекдот, пародия, басня, памфлет, фельетон и другие комедийно-сатирические жанры давно уже утвердили за мультипликацией славу веселого, меткого в своих динамических карикатурах и способного на язвительный намек и сарказм искусства.

М. Е. Салтыков-Щедрин писал, что «действительность любит прятаться за обыденным фактом и доступна лишь очень и очень пристальному наблюдению»[44]. «Взрыв» обыденного, отсутствие внешне достоверной, правдоподобной мотивировки действия и изображения не означает тем самым отказа от жизненной мотивировки в широком смысле — от художественной правды, от реализма в искусстве. Разрывая внешние связи, вскрывая внешний покров «кажимости», фантастика, особенно в сатире и романтике — двух крайних сферах неправдоподобного, — является могучим средством проникновения в действительное, в область создания масштабных обобщений, способных претендовать на то, что они относятся к категории социальных образов-символов и типов. То, что создали в литературе Гоголь и Щедрин, а в наше время — Маяковский и Брехт, широко пользовавшиеся средствами гротеска, — яркое подтверждение этого. Гротеск в творчестве художника, стоящего на реалистических позициях, вскрывает внутреннюю противоречивость явлений, показывает с помощью неожиданного, иной раз внешне парадоксального и «алогичного» сопоставления и пересоздания реального более глубокие закономерности и мотивы. То или иное нарушение нормы, нечто контрастное по отношению к привычному, выход за пределы обыденного и отсюда фантастический сдвиг — временно́й, пространственный, количественный (лилипуты и великаны), — пародийное упрощение, нарочитая, подчеркнутая схематизация или механизация, наконец, как прямое развитие уподобления, — внезапная трансформация, акцентирующая эстетическую дистанцию между художником и предметом и дающая образную оценку явления, подмена (напри-

мер: человек — животное, кукла, робот, фантастическое существо), а также и обратный ход — оживление неодушевленного (пробуждающаяся в статуе Галатея или в куске дерева — Пиноккио) — все это древние, как само искусство, и притом излюбленные приемы, постоянно находящиеся в арсенале сказочников и неизменно и верно им служащие. Но каждый раз художник, естественно, использует то, что наиболее отвечает его творческой индивидуальности, его конкретным требованиям и идейным задачам.

Отвергая распространенное мнение, что произведение искусства «тем реалистичнее, чем легче в нем узнать реальность», Бертольт Брехт считал, что для познания действительности особо действенны формы, заключающие в себе высокую степень, концентрированность обобщения, использующие фантастику, гротеск, условность, которые реализм отнюдь не отрицает [45].

Уже в ранних своих статьях Мейерхольд метко охарактеризовал две тенденции в творчестве кукольников — стремление достичь полного подобия натурального и отказ от дотошного копирования в кукольном образе внешних черт человека. «Кукла, — замечает он, — не хотела быть полным подобием человеку потому, что ею изображенный мир — чудесный мир вымысла...» [46]. Мейерхольд считал, что основное в гротеске, использующем различные формы сочетания реального и фантастического,— это «постоянное стремление художника вывести зрителя из одного, только что постигнутого им плана восприятия в другой, которого зритель никак не ожидал» [47].

С подобным взглядом на гротеск соглашался и С. Эйзенштейн, также видевший в нем совмещение двух противоположных планов, реального и фантастического, и отмечавший роль масок и кукол в этой области творчества.

Важно, однако, подчеркнуть не только значение принципов и особенностей гротескного, но и глубокую связь гротеска в творчестве крупнейших представителей реалистического искусства с традициями смешного и ужасного в народной фантастике. Так, например, по мнению М. Бахтина, «темы носа Гоголь находил в балагане у нашего русского Пульчинеллы, у Петрушки. В балагане он находил и стиль вмешивающейся в ход действия речи балаганного зазывалы, с ее тонами иронического рекламирования и похвал, с ее алогизмами и нарочитыми нелепицами...» [48].

Комическое, со всем широчайшим диапазоном его красок, прочно вошло в систему образных средств мультипликации. И однако, существует ли мультипликация лишь для того, чтобы вызвать улыбку, смех, иронию, потешить публику изобретательной клоунадой и трюком? Не способна ли она активно

проникать своими специфическими художественными средствами и в другие области общественных интересов и эмоций, затрагивать иные сферы и иные струны человеческой души? От верного ответа на эти вопросы зависит многое в определении и уточнении дальнейших путей развития этого искусства.

Опыт показывает, что, хотя комическое и остается сегодня преобладающей сферой действия этого вида кино, сила таких, например, произведений, как известные мультфильмы «Бэмби» У. Диснея, «Сон в летнюю ночь» И. Трнки (по Шекспиру), «Витязь Янош» М. Янковича (по Пётефи) или «Тайна третьей планеты» Р. Качанова (по К. Булычеву), не говоря уже о «Сказке сказок» и других фильмах Ю. Норштейна, основаны отнюдь не на комизме, а на поэтическом вйдении мира, психологизме, увлекательной фабуле, фантастике. Жанрово-тематический диапазон мультипликации стремительно расширяется, охватывая все новые и новые сферы бытия, духовного мира человека.

Мультипликационные жанры многообразны, изменчивы и во многих случаях не имеют прототипов в других видах искусств. Структура мультипликационных жанров, в которой доминирующее положение занимают сказка и притча, в последнее время все чаще включает в себя формы, модифицированные в сторону большей индивидуализации персонажей, сочетающих черты подчеркнуто своеобразные и типические; вносит в устоявшиеся фольклорные формы конфликты, характерные для современной философской поэзии и психологической прозы. Условность искусства проецируется на жанры, конкретизируясь в избранном в соответствии с образной задачей материале, и в этих пределах образует, оперируя им, свои художественные модификации. Современный мультфильм взрывает изнутри строгие традиционные структуры сказки, однонаправленность ее временно́го событийного потока, канонизированную обобщенность и нейтральность пространственной среды, насыщает сказочное повествование новыми эмоциональными красками, подтекстом, утонченным интеллектуальным юмором, иронией, психологическими деталями. Сложное взаимодействие повествовательных и неповествовательных элементов все больше становится обычным для современной мультипликации. Основанная на метафоре материализация фантазии становится главным принципом визуального мышления.

Характерная для образов рисованного и кукольного кино полифоничность, игра условных изобразительных форм в высшей степени импонируют детской фантазии и тем глубинным поэтическим основам восприятия, которые с детства заложены в человеке. Эта особенность мультипликации хорошо подмечена и выражена И. Вайсфельдом в его книге «Кино как вид ис-

кусства». «Мультипликация, — пишет он, — отвечает нашему естественному интересу к истокам сознания и подсознания человека, интересу к мифологическому, фольклорному мировосприятию, к своему детству с его непосредственностью, эмоциональностью, определяющей все остальные реакции на внешний мир, склонностью к фантастике, доверием к воображению...»[49]. Он считает, что «своеобразная актуализация детства каждого зрителя, осуществляемая мультипликацией, содержит практически всю амплитуду человеческих потребностей: от игры до погружения в истоки духовного и материального бытия человека»[50]. Именно благодаря этому непосредственному и многоплановому контакту с глубинными психологическими процессами и «слоями» человеческого сознания лучшие, наиболее активизирующие воображение мультфильмы в равной мере привлекают к себе внимание и детей и взрослых, затрагивая и пробуждая разные уровни их ассоциативного мышления. Здесь истоки огромного формирующего комплексного воздействия мультипликации на зрителя, различные стороны его личности, его эмоциональный тонус и фантазию.

Степень натуральности, естественности звука, комплекс ассоциаций, которые он вызывает, его соотношение с изображением — гармоническое или контрастирующее — бывают совершенно разными. Именно на этом построен сложный звукозрительный контрапункт, которым все изобретательнее пользуется мультипликация.

Интересно, что уже в 1929 году в статье «У звукового полотна», написанной сразу же после просмотра первых звуковых фильмов, А. В. Луначарский, отмечая «ритмическую красоту» зрительного отражения музыки, обратил внимание на то, что джазовые звукоподражания, отличающиеся остроумием и неожиданностью, гораздо больше, чем другие формы музыкального сопровождения, соответствуют характеру изобразительного языка комических мультипликаций. «Здесь, — замечает он, — остроумие художника и остроумие музыканта могут соперничать между собой и давать прекраснейшие результаты»[51]. Само содержание звука, так же как и содержание слова, по-разному раскрывается в связи с тем или иным изобразительным контекстом — мимикой, жестом и другими элементами выразительности движения, с которыми оно соотнесено.

Использование музыки — проблема, значение которой для драматургии мультфильма все более возрастает. Музыкально-шумовое решение часто в значительной мере определяет ритмическое дыхание и тональность всей картины. Музыка, звуковые сигналы и шумы, формирующие слышимый образ фильма, психологически углубляют и эмоционально окрашивают изобрази-

тельные характеристики персонажей, позволяют выразительно и лаконично подчеркнуть авторское отношение к герою и происходящему на экране действию, создать интересную и многообразную «перекличку» различных смысловых планов произведения, делающую его более содержательным, острым и художественно действенным. При этом взаимодействие видимого и слышимого в фильме обычно не исходит из принципа прямого иллюстрирования. Оно может носить сложный и даже пародийно-конфликтный характер, переходя от роли эмоционального комментария к функции иронического подтекста.

Доступный в категориях такой точности и гармонической слитности только мультипликации синтез выразительного движения и звука, динамического изображения и музыки открывает исключительные возможности для взаимодействия живописных и музыкальных колористических решений. Н. Ходатаев отмечал, что «многокрасочность инструментального звучания может быть очень ярко передана изобразительными средствами мультипликации» [52], и это глубокое теоретическое положение нашло затем блестящее подтверждение в фильмах, основанных на принципе сочетания рисованного кино и симфонической музыки.

В последнее время в мультипликации все больше становится возможным то, о чем Эйзенштейн писал как об «отражении действительности в движении психического процесса» [53]. Мультипликация оказывается способной на высшие формы художественного познания человека.

В этой книге, сочетающей исторический анализ с теоретическим, подробно рассмотрены пути развития мультипликации социалистических стран, особенности различных национальных школ этого искусства, общие принципы, которыми руководствовались и руководствуются в этой области художники социалистического мира.

Благодаря национализации кинопроизводства появились реальные условия для создания студий, требующих больших государственных средств и организации труда целого коллектива творческих работников на принципиально иных, чем в капиталистическом обществе, основах. Начался сложный процесс формирования национальных школ, со своим своеобразным художественным лицом и продуманной программой деятельности. Мультипликация, как и другие виды искусства, стала черпать материал из живой, кипящей событиями действительности, прониклась интересами, идеями и фактами сегодняшнего дня и одновременно обратилась для их выражения к неисчерпаемым источникам народных традиций, к богатейшей сокровищнице

национального и мирового изобразительного и литературного творчества.

Для того чтобы более реально показать самобытность мультипликации социалистических стран, автор рассматривает, как трактуется в ней ряд важных эстетических проблем, и прежде всего — концепция человека, его роли в современном мире.

Своего рода подступами к разработке этой темы были написанные ранее книги «Волшебники экрана» (1974), «Советская мультипликация» (1975), «Фантастический киномир Карела Земана» (1979), «Иржи Трнка — тайна кинокуклы» (1982), составление сборника «Мудрость вымысла» (1983), монография «Йон Попеску-Гопо» (1986), статьи о советской, чехословацкой, югославской, болгарской, венгерской, румынской, вьетнамской мультипликации. Однако впервые сам феномен мультипликации социалистических стран осмыслен и представлен в предлагаемой книге как нечто единое и целостное.

Каковы же основные теоретические проблемы, встающие при рассмотрении процессов развития мультипликации социалистических стран?

Эстетический феномен социалистического искусства все активнее утверждает себя во второй половине XX века как неповторимо своеобразное, принципиально новое и значительное явление мировой культуры. В нем есть черты и особенности, связанные со специфическими условиями исторического развития и национальными традициями той или иной страны, и есть общие закономерности, определяемые единством социальной программы этих государств, их общественного строя, общности их политических целей, идеологических основ и идейно-эстетических позиций и принципов, из которых исходит художественное творчество.

В. И. Ленин еще в 1916 году прозорливо указывал: «Все нации придут к социализму, это неизбежно, но все придут не совсем одинаково...» [54] Вместе с тем он отмечал, что «всемирное рабочее движение создает и с каждым днем все более развивает интернациональную (международную) культуру пролетариата» [55].

В основе принципиального единства художественных культур социалистических стран лежат многие сближающие их моменты: единые по своим задачам социальные функции искусства, общность в понимании концепции человека, во многом определяющей характер и направление творчества, социалистический гуманизм как важнейший идейный принцип, демократизм, пронизывающий всю систему художественного мышления, включающий в себя в равной мере категории содержания и формы, выражающий отношение к народному творчеству как к важней-

шему источнику поэтической образности. Отсюда же исходит и стремление сделать искусство достоянием широчайших масс, инструментом гуманистического воспитания, духовного развития и совершенствования нового человека, подчеркивание нравственной проблематики, понимание все возрастающей общественной роли искусства. Меняется и положение художника в обществе.

В то же время важно изучение не только общего, но и особенного в художественном творчестве братских народов, характерного лишь для той или иной национальной культуры. Внимательное и всестороннее исследование и освоение опыта социалистического искусства, осмысление основных моментов его становления и развития является одной из насущных задач нашего искусствознания. В партийных документах не раз подчеркивалось, что все ценное в опыте братских стран нуждается в самом внимательном изучении, оценке, обобщении. На июньском (1983) Пленуме ЦК КПСС при определении основных задач партии в области идеологической работы указывалось, что «надо глубже анализировать социально-политические процессы в странах социализма, пути всестороннего укрепления мирового социалистического содружества...»[56]. Постановление ЦК КПСС «О дальнейшем улучшении идеологической, политико-воспитательной работы» также подчеркивает необходимость «систематически освещать жизнь социалистических стран во всем ее многообразии, обращая особое внимание на конкретный положительный опыт решения братскими партиями актуальных общественных проблем...»[57].

В принятой XXVII съездом КПСС новой редакции Программы Коммунистической партии Советского Союза подчеркивается, что «активизация коллективной мысли, постоянное расширение обмена духовными ценностями, сотрудничества в области науки и культуры служат дальнейшему углублению дружбы между социалистическими странами»[58].

В первые же послевоенные годы в только что освободившихся и вставших на путь социализма странах мощный подъем национального самосознания выдвигает кино и вместе с ним и мультипликацию в самый центр общественных интересов. Почти одновременно возникают во всех социалистических странах Европы национальные школы рисованного и кукольного фильма.

Значительным и сложным был процесс формирования национальных школ со своим своеобразным художественным лицом и продуманной программой деятельности. Несомненно, суть этого явления глубоко связана с политическим подъемом послевоенного времени, с ростом национального самосознания.

Активное влияние на рисованный фильм оказывают энергично развивающиеся в это время политическая карикатура и пла-

кат. Пришедшие в студии художники — чаще всего это мастера журнальной графики, карикатуристы — стремятся выразить новые мысли, проблемы, перенести на экран ситуации и конфликты, волнующие их современников. Идет напряженный поиск новых средств выразительности, пластического языка, соответствующего художественной природе мультипликации, характеру вставших перед ней задач.

Когда мы говорим о новаторстве мультипликации социалистических стран, то невольно напрашивается сравнение с серийной американской мультипликационной продукцией, в предвоенные годы буквально заполонившей европейские экраны.

Ее главным принципом была отнюдь не рассчитанная на какое-либо умственное напряжение развлекательность; ее наиболее ходовыми приемами были нагнетаемые в стремительном движении рисованных персонажей комические трюки (гэги), с бесконечными погонями, потасовками, клоунадой. Однообразие подобного рода картин, все больше приобретавших по своей стилистике характер «общераспространенного графического стандарта», их композиционно-драматические штампы и тяготение к натуралистически воспроизводимому движению — все это обескрыливало мультипликацию, выхолащивало ее содержание, низводило мультфильм в разряд коммерческого кинозрелища.

Между тем социалистическое искусство и в этом виде творчества уже имело свои нелегко завоеванные позиции, свои принципы и традиции. Все лучшее, что было создано советским рисованным и кукольным кино в 20-е и 30-е годы, тесно связывало это искусство с большой социальной проблематикой, с современной темой, с политической злобой дня.

В повороте к самобытным народным истокам во всей их подлинности, в умении выразить таким образом важное для современников содержание — одна из принципиальных заслуг мультипликации социалистических стран, выдвинувших ее в послевоенные годы на первое, ведущее место в мире.

Уважение и внимание к литературной первооснове фильма, обращение к писателям-классикам утверждают принципиальное для дальнейшего развития мультипликации содружество с большой литературой. Народность определяется не только глубинными истоками творчества, — она заключена во всем содержании произведений, самом их складе, форме выражения, в выборе художественных средств, к которым прибегают крупнейшие мастера мультипликации социалистических стран. Связь с национальными традициями отнюдь не противоречит их новаторской сути и остросовременной трактовке больших социальных проблем, наоборот, она является основой оригинальности и индивидуального своеобразия творчества.



Пути советской мультипликации

Советская мультипликация, ведущая свое начало с середины 20-х годов, с первых же шагов утвердила себя как искусство идейно активное, политически острое, непосредственно и решительно включающееся в рассмотрение самых злободневных и актуальных проблем, смело использующее достигшие в то время высокого развития плакат и карикатуру.

Если говорить о периодизации истории советской мультипликации, то для первого этапа ее развития, охватывающего 20-е годы, характерно обращение к политической карикатуре, связанной с обстановкой тех лет и со значительными успехами советской графики и плаката, несомненно, оказавших сильное влияние на наше рисованное кино.

Любопытно отметить, что развитие этих форм мультипликационной графики шло параллельно с развитием агитфильма в документальном кино и сатирического агитплаката, снабженного хлесткой и меткой поэтической репликой, в изобразительном искусстве. У истоков советской мультипликации стояли такие выдающиеся мастера, как Владимир Маяковский и Дзига Вертов, высоко ценившие и утвердившие своим художественным авторитетом возможности этого вида киноискусства. Маяковский, поэтике которого мультипликация была чрезвычайно близка, пробовал ее средствами «одушевить» свои сатирические плакаты. Дзига Вертов, как известно, провозгласивший и воплотивший в своем творчестве принципы «киноправды» и противопоставлявший документальность всевидящего киноглаза «возвышающему обману» художественного вымысла, тем не менее проявил огромный интерес к мультипликации — искусству «безграничной фантазии». Он первый начал работать над мультфильмами и включил мультипликацию в свой журнал «Киноправда». Именно такими рисованными киношаржами, близкими по духу и стилю к плакатам Маяковского, были рисованные фильмы «Советские игрушки» и «Юморески» (1924), выполненные в технике плоской бумажной марионетки. Мультипликация стремилась откликаться на злободневные события и проблемы.

Первые пробы в этой совершенно особой области кино, которые предприняли Дзига Вертов и художник Александр Бушкин,

пробудили интерес и внимание к этому искусству Николая Ходатаева, Зенона Комиссаренко, Юрия Меркулова и других художников. Они взялись за осуществление сатирического обозрения — гораздо более сложного рисованного фильма «Межпланетная революция», который, по мысли его создателей, должен был нести в себе черты политической активности и обобщенности, свойственные «Мистерии-буфф» Маяковского, и в то же время быть пародией на известную игровую ленту Я. Протазанова «Аэлита». И хотя фильм не удалось полностью завершить и он не вышел на экраны кинотеатров, сохранившийся экземпляр картины интересен тем, что знакомит современного зрителя с оригинальным стилем мультипликационной сатиры тех лет, с выразительными, полными острой иронии экранными портретами-карикатурами на Николая II, турецкого султана, Вильгельма II, Пуанкаре и других политических деятелей старого мира.

Следующей работой этой группы художников была созданная в том же 1925 году чрезвычайно широкая и многоплановая по замыслу картина «Китай в огне», посвященная революционной борьбе китайского народа. В работе над ней приняли участие молодые художники Иван Иванов-Вано, Владимир Сутеев, Валентина и Зинаида Брумберг, О. Ходатаева и другие, навсегда связавшие свое творчество с советской мультипликацией и ставшие затем видными ее мастерами.

Жанру фильмов-шаржей и агитплакатов в начальный период было уделено особое внимание. Над созданием небольших публицистических мульткартин активно работал своеобразный график-карикатурист Александр Иванов. В кукольном фильме, для развития которого много сделал Ю. Меркулов, стала все заметнее и ярче проявлять себя детская мультипликация. В 20-е годы она представлена такими, например, талантливыми рисованными фильмами, как «Каток» Д. Черкеса и И. Иванова-Вано, «Тараканище» А. Иванова, «Самоедский мальчик» Н. Ходатаева, О. Ходатаевой, В. и З. Брумберг. Эти картины несут на себе черты стилистической законченности и оригинальности. В «Катке» выразительно передано движение персонажей, нарисованных белой контурной линией на черном фоне. В «Тараканище» получает экранное воплощение современная литературная сказка (стихотворение К. Чуковского). В «Самоедском мальчике» интересно использованы образы самобытного изобразительного искусства северных народов. То, что делали в эти годы художники-мультипликаторы в области детской тематики, не только глубоко соответствовало важнейшим принципам и задачам советского искусства, его гуманистическому характеру и воспитательным целям, но и помогло связать мультипликацию как искусство с большой литературой, ее образами и идеями.

Мультфильмам для юного зрителя уже в это время уделяется все большее внимание. В 1929 году Д. Черкес, И. Иванов-Вано и В. Сутеев осуществляют постановку «Похождений Мюнхгаузена» по мотивам Р. Распе, а в Ленинграде Михаил Цехановский, опираясь на свой опыт художника-графика и традиции книжной иллюстрации, создает по книжке С. Маршака «Почта» свой одноименный фильм; через год, с приходом звукового кино, был создан озвученный вариант этой картины, получивший широкое признание критики и зрителя. «Почта» как бы стоит на рубеже нового звукового периода в истории советской мультипликации, когда эффект музыкального и изобразительного контрапункта, столь важный и существенный в рисованном и кукольном кино, стал применяться все полнее и разнообразнее.

Интересной работой, в которой поэзия пушкинской сказки, музыка, специально написанная Д. Шостаковичем для этого фильма, и задуманное с большой смелостью реалистически сочное и в то же время мультипликационно условное изображение могли вступить в благодатный синтез, была картина М. Цехановского «Сказка о попе и работнике его Балде». Но фильм не был закончен, и лишь один его сохранившийся эпизод, изображающий сцену базара, может дать какое-то представление о значительности замысла.

С конца 20-х вплоть до середины 30-х годов, точнее, до 1936 года, когда из всевозможных мультипликационных мастерских и цехов на больших студиях натурно-игрового кино была создана в Москве студия «Союзмультфильм», наступает новый период, отмеченный несколькими очень яркими фильмами, не потерявшими своего не только исторического, но и художественного значения. Он связан прежде всего с высоким мастерством экранизации литературных произведений, вернее, своеобразным использованием мотивов большой литературы для создания мультфильмов. Здесь главным стало сатирическое направление, представленное такими интересными фильмами, как «Блэк энд уайт» (1932) Леонида Амальрика и И. Иванова-Вано, поставленный по известному одноименному стихотворению В. Маяковского; «Органчик» (1933) Николая Ходатаева, по мотивам одной из глав «Истории одного города» Щедрина; сатирическая «Сказка о царе Дурандае» (1934) Иванова-Вано и сестер Брумберг; «Квартет» Александра Иванова и Пантелеймона Сазонова, по мотивам басни Крылова. Особенно своеобразен по изобразительному решению «Органчик», выполненный в графической манере В. Фаворского одним из его учеников, Г. Ечеистовым, и художником-мультипликатором Д. Черкесом. Рисунки, сделанные тушью, напоминают гравюры на дереве и создают благодаря контрастам черного и белого и выразительности сати-

рической трактовки персонажей ощущение подчеркнуто стилизованной, пародийно условной «безвоздушности» атмосферы гротеска.

Одной из лучших детских картин этого времени, созданных мастерами мультипликационного цеха студии «Ленфильм», была «Джябжа» (1939), первая самостоятельная работа талантливого режиссера Мстислава Пащенко, в которой нанайская сказка получила яркое по национальному колориту, выразительное по цвету и характеристикам персонажей решение.

Но, вероятно, одним из самых значительных явлений советской мультипликации 30-х годов стал поставленный в 1935 году Александром Птушко по мотивам книги Дж. Свифта фильм «Новый Гулливер», в котором был смело переосмыслен классический сюжет. Новый Гулливер — советский школьник (живой исполнитель) попадал в буржуазный мир, который олицетворяла свифтовская Лилипутия, подробно представленная в ярко сатирических куклах. Повернутый таким образом конфликт давал возможность остросовременной трактовки сюжета. Цинизм буржуазных политиков, фарс парламентских дебатов двух мало отличающихся друг от друга буржуазных партий, выразительность поставленных с большим размахом и мастерством массовых сцен, создававших обобщенный образ капиталистической Лилипутии, — все это привлекло к картине внимание зрителей многих стран. Позже, в конце 40-х — начале 50-х годов, когда рядом с советской мультипликацией стало стремительно и чрезвычайно ярко и многообразно развиваться рисованное и кукольное кино других социалистических стран, выдающиеся чехословацкие режиссеры Г. Тырлова, К. Земан и И. Трнка дали единодушно высокую оценку этому фильму, отметив, что он послужил для них примером новаторского использования возможностей мультэкрана, и в частности искусства кинокуклы, непосредственным вдохновляющим импульсом в их работе.

Разумеется, не только этот талантливый фильм, но и другие наиболее зрелые и яркие картины мастеров советской мультипликации несли в себе тот идейно-творческий заряд, те принципы и черты искусства нового мира, которые помогли послевоенной мультипликации социалистических стран занять самые активные, ведущие позиции в области мультипликационного кино, последовательно их развивать и отстаивать.

В 1936 году на основе нескольких мультипликационных цехов разных кинофабрик в Москве была создана студия «Союзмультфильм» — крупнейший в Европе центр производства рисованных и кукольных фильмов. Сейчас она выпускает свыше 30 картин в год, в создании которых участвуют более 500 сотрудников.

Объединив силы мастеров этого своеобразного вида кино, студия стала своего рода аккумулятором художественного опыта. Вместе со всем советским кино она прошла большой путь творческих исканий.

Несколько предвоенных лет и военные годы, несомненно, можно считать особым, хотя и малопродуктивным для мультипликации периодом. Студия «Союзмультфильм», не успевшая еще как следует развернуть свою работу, была эвакуирована в Самарканд.

В годы войны возможности выпуска мультфильмов резко сократились, работа осложнилась. Это было вызвано и уходом многих режиссеров, художников и сценаристов на фронт, и вынужденной эвакуацией студии, и отсутствием необходимых технических возможностей. Создавать актуальные фильмы-плакаты, посвященные войне, которые являлись бы непосредственным оперативным откликом на происходившие события, учитывая трудоемкий и медлительный характер мультпроизводства, оказалось чрезвычайно трудно. Было выпущено всего несколько «Журналов политсатиры», которые состояли из оживающих на экране политических карикатур и гротесковых шаржей, высмеивающих фашизм и его главарей.

В послевоенный период студия «Союзмультфильм» вступила оснащенная (с 1934 года) техникой целлулоидной мультипликации, представляющей собой производственный конвейер, подобный тому, который существовал у Диснея. Проблема введения диснеевской технологии, во многом определившей характер работы советских мультипликаторов, и не в последнюю очередь и стилистику их фильмов, имеет свою историю. Анализируя сегодня роль и значение этого нововведения, зная его последствия и подходя к этому объективно, следует отметить и положительные и отрицательные моменты. Несомненно, четкая дифференциация функций режиссера и художников, введение узких специальностей — художника-постановщика, фазовщика, прорисовщика, контуровщика, заливщика и т. д. — значительно ускоряли создание фильмов, позволяли сделать движение мультперсонажей гибче, динамичнее, не говоря уже о том, что стоимость фильма, сделанного на конвейере, значительно снижалась. Получила свое новое решение и проблема синхронизации изображения с музыкой и шумами. В то же время применение конвейера нивелировало индивидуальный почерк художника — рисунок, пройдя через множество рук, неизбежно получал своего рода обкатку.

Вместе с этими картинами в советскую мультипликацию пришли и некоторые американские стандарты, стилистика, чуждая традиционным формам национальной графики, а также

характеру национального юмора. В таких фильмах Баба-Яга все больше стала походить на американского гангстера.

В 1947 году в беседе с приехавшим к нему в гости Жаном Эффелем Сергей Эйзенштейн, выражая свое неодобрение, говорил: «Наши мультипликаторы стилизуются под Диснея. Между тем и в образах зверей и в стилистике начертания у нас свой собственный звериный фольклор и эпос»[1]. И в качестве образца он приводил стилистику вятских игрушек.

А как воспринимали подобного рода тенденции известные советские режиссеры-мультипликаторы, активно работавшие в эти годы? Естественно, это их огорчало и тревожило и они искали выход из создавшегося положения. Характерно признание Иванова-Вано в его книге мемуаров «Кадр за кадром».

Он пишет: «Как это могло получиться? Много раз я потом задавал себе этот вопрос, пока не нашел на него правильного ответа. Как это ни печально, но все мы на первых порах в своей работе на новой студии оказались в плену метода Диснея, вынуждены были копировать не только технологию, но и некоторые принципы построения и движения персонажей. Дело в том, что подготовка на курсах художников-мультипликаторов велась в основном на учебных пособиях, разработанных Диснеем для своих мультипликаторов. Все наиболее выразительные и характерные формы движения персонажей — походка, прыжки, пробеги, падения — были тщательно зацикловоны и занесены на специальные ленты, которыми потом пользовались одушевители в целях экономии времени в своей работе»[2].

Другой известный мастер, художник и режиссер Михаил Цехановский, в своих статьях и выступлениях, в дискуссиях резко протестовал против сведения мультипликации к одному только развлекательному жанру, что происходило под влиянием некритически воспринятых принципов диснеевского творчества, в первую очередь его серийных короткометражек. Он считал, что графическая культура американского мультфильма в том виде, в каком она в то время дошла до восприятия советских мультипликаторов, — это культура, несущая на себе печать воздействия «дешевых бульварных юмористических журналов»[3]. Цехановский, хорошо знавший творчество нескольких поколений советских художников, активно работавших в то время в плакате и книжной иллюстрации, был убежден, что советское искусство обладает мощным «резервом первоклассных графиков и карикатуристов»[4], которых надо было, по его мнению, с большой пользой для дела привлечь к работе в мультипликации.

Больше всего советских мастеров смущало то, что вместе с американской технологией стандартизация неизбежно охватывала и деятельность сценаристов и работу художников на всех

уровнях и этапах производства. Особенно заметно подобное влияние было в юмористических фильмах, близких по жанру американским развлекательным сериям. К счастью, вред этого «гипноза» был вскоре осознан ведущими мастерами и стал преодолеваться.

Другим существенным моментом, мешавшим в эти годы более энергичному и глубокому развитию мультипликации, было ошибочное, узкое понимание ее возможностей как искусства, неверная трактовка ее художественной специфики. Совершенно излишнее, не свойственное основанным на свободной фантастичности рисованному и кукольному фильму стремление к подчеркнутому правдоподобию нередко выдавалось за реализм, за утверждение реалистического метода в этой области творчества.

Все сказанное отнюдь не означает, что весь рассматриваемый период прошел под знаком этих «узких мест» и не принес с собой ничего художественно значительного и яркого. Дело обстоит совсем не так. Время это было важным для всего последующего развития периодом накопления творческого опыта, оно выдвинуло ряд выдающихся мастеров. Это была эпоха углубленного, подчас острокритического пересмотра позиций и выработки дальнейшей программы творчества.

Не случайно именно в этот период в мультипликацию пришли работать серьезные писатели, предлагавшие свои сказки, юморески, басни, писавшие оригинальные сценарии. Среди них такие известные, как Евгений Шварц, Самуил Маршак, Корней Чуковский, Сергей Михалков, Михаил Вольпин, Николай Эрдман, Валентин Катаев, Юрий Олеша, Борис Ласкин, Владимир Сутеев, Лев Кассиль и другие.

Это было время активного творчества таких самобытных и талантливых режиссеров, как Мстислав Пащенко, Михаил Цехановский, Иван Иванов-Вано, Лев Атаманов, Валентина и Зинаида Брумберг. В объемной мультипликации оно совпало с началом деятельности Владимира Дегтярева, Анатолия Карановича, Романа Качанова. Я назвал наиболее известные имена, хотя рядом с ними работали Владимир Полковников, Борис Дежкин, Иван Аксенчук и многие другие. В Грузии интересно заявили о себе Владимир Муджири, Вахтанг Бахтадзе, Аркадий Хинтибидзе.

О некоторых, как, например, о Мстиславе Пащенко, сегодня уже ходят легенды. Талантливый ленинградский график, иллюстратор книг, он был в середине 30-х годов приглашен для работы в мультипликации Михаилом Цехановским, создал перед самым началом войны уже упоминавшийся оригинальный по рисунку фильм «Джябжа», показав блестящий пример использования в мультипликации разработки и стилизации самобытно-

го национального фольклора народов Севера (Джябжа — фольклорный образ злой колдуньи). Его фильм «Песенка радости» был закончен на студии «Союзмультфильм» и выпущен в 1946 году. Художник тонко воспринимал природу и умел передать ее поэзию. Фильм был направлен на Международный фестиваль в Венецию в 1947 году и получил премию «За человечность» и бронзовую медаль. Это был один из первых советских рисованных фильмов, получивших в те годы международное признание.

Позднее, в 1955 году, Пащенко открыл еще одну не совсем привычную для его стиля область — жанр динамичного спортивного рисованного фильма. Совместно с Борисом Дежкиным он поставил фильм «Необыкновенный матч». Это футбольный поединок двух игрушечных команд — грубо выточенных деревянных футболистов с командой мягких игрушек. Фильм пользовался успехом, долго не сходил с экрана, а на Венецианском кинофестивале (1955) был удостоен премии как лучший мультипликационный фильм года.

Как и Пащенко, пережив в Ленинграде тяжелые месяцы блокадной зимы, Цехановский к концу войны переехал в Москву и стал работать на студии «Союзмультфильм», где в 1950 году поставил еще один фильм, по Пушкину, — «Сказка о рыбаке и рыбке». Для пролога фильма режиссер использовал знаменитый сказочный пролог к пушкинской поэме «Руслан и Людмила» — с ученым котом, волшебным лесом и лешим. В фильме выразительно передана красота природы, величавость старинного быта. Картина получила премию «За лучший мультфильм» на Международном кинофестивале в Карловых Варах в 1951 году. О фильме с похвалой отозвался в своей «Истории киноискусства» Жорж Садуль.

Что же делал в эти годы сам Иванов-Вано, которого справедливо называют патриархом, старейшиной нашей мультипликации? Он был одним из тех, кто понял, сколь важен для судеб этого искусства союз с классической музыкой и литературой, опирающийся на народное искусство, богатство его выразительных средств и оригинальность поэтики. Его фильмы отличает меткая изобразительность, высокое мастерство целенаправленной стилизации.

Постепенно, как и другие видные советские режиссеры-мультипликаторы, поняв отрицательные последствия прямого влияния американской стилистики, он стал все увереннее обращаться к русским национальным формам и традициям в искусстве.

Особенно ярко народность в обрисовке характеров и стиле сказочно-мультипликационного сатирического повествования сказалась в «Коньке-горбунке», полнометражном фильме, соз-

данном в 1947 году совместно с художником Львом Мильчиным по сказке П. Ершова. На самобытность стиля этого фильма, основанного на мотивах русского изобразительного искусства и зодчества, на своеобразии народных росписей, лубка, вышивки и кружев, обратил внимание Дисней, несколько раз демонстрировавший картину своим художникам и давший ей высокую оценку.

В следующих своих фильмах — «Сказка о мертвой царевне и о семи богатырях» (1951) по Пушкину, «Снегурочка» (1952), полнометражной рисованной картине по пьесе Островского, с использованием музыки Римского-Корсакова, «Двенадцать месяцев» (1956) по Маршаку — режиссер продолжает искать воплощение своих замыслов в сочетании тем, образов, языка, стиля большой литературы с изобразительной и музыкальной драматургией, лежащей в основе сказочной мультипликационной фантастики. При этом важно отметить, что гармоничное сложение трех потоков — традиционных национально-изобразительных мотивов, классической музыки и литературы — как бы помножено на современное мировосприятие художника, на гражданственность и гуманизм, составляющие суть его творческой позиции.

Иванов-Вано считает, что движение и диалог в фильмах с развернутым литературным сценарием, и особенно в экранизациях значительных литературных произведений, могут и должны дополнять и обогащать друг друга и при умелой работе режиссера и актеров создают единое художественное целое. Надо сказать, что, избавившись постепенно от излишеств и крайностей в использовании текста, советская мультипликация выработала свой собственный подход к этой проблеме. Одна из отличительных черт советского рисованного и кукольного кино, бережно хранимая традиция высокой культуры лаконичного и емкого экранного слова, активного участия артистов в создании мультфильма, — прямое наследие рассматриваемого периода.

Поскольку главным жанром, в котором работали и работают советские мультипликаторы, является сказка, следует сказать и о таких известных сказочниках рисованного фильма, как Лев Атаманов и сестры Брумберг.

Валентина и Зинаида Брумберг начали свой творческий путь в мультипликации еще в 20-е годы, в то время главным образом в содружестве с другими режиссерами. За несколько лет до войны пришли к периоду самостоятельного совместного творчества, и он ознаменовался их особым интересом к классической литературной сказке. Они экранизируют сказки «Тысяча и одной ночи», сказки Пушкина, Гоголя, Перро, Гауфа, братьев Гримм.

 Любопытным и смелым начинанием было обращение к жан-

ру современной сказки. Наиболее ярким примером работы в этой области стал фильм «Федя Зайцев», поставленный в 1948 году по сценарию Михаила Вольпина и Николая Эрдмана. Зарисовки из жизни современного школьника удачно сочетали два плана — повседневный и сказочный. Этому соответствовал прием сопоставления трехмерного и двухмерного рисунка с подчеркнуто условным контурным изображением оживающего на стене класса рисованного человечка, фигурку которого набросал мальчик. При всей назидательной наивности сюжета (рисунок выступал в роли разбуженной совести провинившегося школьника) прием выглядел в то время необычным и свежим. Юмор ситуаций и фантастическое путешествие ожившего рисованного человечка верхом на неведомом шестиногом звере (тоже из детских рисунков) сделали фильм популярным.

В 1955 году, продолжая эту жанровую линию, сестры Брумберг поставили еще один фильм из школьной жизни — «Остров ошибок». В этой сказке ленивый школьник попадал на фантастический остров, где в виде гротесковых несуразиц и причудливых чудовищ живут и преследуют его совершенные им ошибки.

Следует упомянуть и о том, что ранее сестрами В. и З. Брумберг в 1945 году был создан полнометражный рисованный фильм по Гоголю «Пропавшая грамота» (1945). Им удалось воссоздать особую сказочную атмосферу, характерную для творчества писателя, передать в фильме своеобразие национального колорита, особенности гоголевской фантазии, создать гротесково острые характеристики персонажей. Колдовство, необычные полеты, погони за чертом, провалы в преисподнюю — все это сделано с большим мастерством. Фильм примечателен также тем, что в нем за кадром звучал голос великого русского актера Василия Качалова.

Другая интересная линия творчества сестер Брумберг — приобщение к мультипликации оригинального писателя Юрия Олеши, по сказкам и сценариям которого они поставили несколько фильмов.

Говоря о мастерах старшего поколения и их поисках в искусстве, нельзя не отметить своеобразия и значительности того, что сделал в эти годы в рисованном кино Лев Атаманов. Придя в мультипликацию еще в предвоенные годы, он создал тогда две оригинальные ленты — «Пес и кот» (По Ованесу Туманяну) и «Поп и коза» (по мотивам народной армянской сказки).

В 50-е годы Атаманов ставит свои ставшие широко известными фильмы — сказки «Аленький цветочек» (1952) по С. Аксакову, «Золотая антилопа» (1953) по мотивам индийских сказок, «Снежная королева» (1957) по Г.-Х. Андерсену. Эти и дру-

гие работы режиссера получили высокую оценку отечественной и зарубежной прессы и награды фестивалей. Так, например, «Золотая антилопа» получила почетный диплом на VII Международном фестивале в Канне в 1955 году, диплом на Международном фестивале в Лондоне в 1957 году и в том же году — премию на кинофестивале в Белграде. «Снежная королева» была удостоена в 1957 году премии на Международном кинофестивале в Венеции.

В «Аленьком цветочке» не было гротесковых сатирических образов и комедийных положений. Это лирико-драматическая сказка с несколько подчеркнутой театральностью персонажей. Главный ее образ — это Древняя Русь, с ее белокаменными постройками, затейливыми башенками, пестрыми и шумными ярмарками. Мягкость, доброта лирического повествования, пронизывающие сказку, были ее отличительными чертами.

В своих фильмах режиссер умеет мастерски передать национальный колорит и особенности фольклора тех стран, где создавались сказки. Так, в «Золотой антилопе» передана атмосфера индийской сказки. Не лишены сказочного обаяния образы мальчика и самой антилопы, поэтично рассказано об их бескорыстной дружбе. Образ Раджи очень выиграл от того, что его озвучивал первоклассный актер Рубен Симонов. Фильм был дублирован во Франции и, насколько мне известно, пользовался успехом.

Важное место в творчестве Льва Атаманова занимает полнометражный фильм «Снежная королева». Режиссер удачно ввел в фильм образ старого сказочника Оле-Лукойе, умело использовал в фильме крупные планы, сумел достичь высокого мастерства в трактовке персонажей, в непринужденном сочетании сказочно-волшебного и бытового. Типичный северный городок, фантастический сад, пещера разбойников, чертоги королевы — все это создает единый многокрасочный мир андерсеновской сказки.

Сказочное творчество советских режиссеров в этот период довольно разнообразно. Одна из представительниц старшего поколения мультипликаторов Ольга Ходатаева, пришедшая в это искусство еще в середине 20-х годов и работавшая над первыми фильмами-плакатами вместе со своим братом Николаем Ходатаевым, в 1956 году выступает как постановщик рисованной ленты «В яранге горит огонь», созданной ею совместно с художником Леонидом Аристовым. Фильм, поставленный по сказке, несущей в себе яркий колорит и своеобразие северных народов, интересен не только своей экзотикой, но и мастерски разработанной, захватывающей воображение юного зрителя сказочной атмосферой.

Другую любопытную разновидность сказочного творчества мультипликаторов представляет собой «Серая шейка» Леонида Амальрика и Владимира Полковникова, поставленная в 1948 году по охотничьему рассказу Д. Мамина-Сибиряка. Этот фильм, создающий неброский, но выразительный образ русской природы, свободно, средствами графики трактующий пространство и психологически точно затрагивающий тему взаимной выручки, и сейчас не сошел с экрана, с интересом смотрится новыми поколениями зрителей.

Существует еще один вид сказки — сказка-приключение, нечто вроде сказочного детектива с мотивами политической аллегории. Это «Миллион в мешке», поставленный в 1956 году режиссером Дмитрием Бабиченко по сценарию Владимира Сутеева. Богатей господин Миллион, сыщик Ищи-Свищи, генерал Тумба, командующий целой армией полицейских, — все это сатирические персонажи, карикатуры, основанные на гротескных графических характеристиках, гиперболизированных, так же как и положительные персонажи — художник Ультрамарин и музыкант Ре-мажор. По своим художественным достоинствам сценарий Сутеева не достигает того уровня современной политической сказки для детей, каким обладают литературные шедевры — «Три толстяка» Юрия Олеши или «Чиполлино» Джанни Родари. Но тем не менее это любопытный образец этого редкого сказочного жанра.

В начале 60-х годов И. Иванов-Вано вновь обращается к технике плоской марионетки. Мастерски используя найденное ранее, режиссер вступает в самый яркий и значительный период своего творчества. Он создает в содружестве с молодыми художниками А. Тюриным, А. Курицыным и М. Соколовой фильм «Левша» по мотивам одноименной повести Н. С. Лескова. Сатирические портреты царей и придворных, подобные гравюрам пейзажи Лондона, Тулы, заснеженного Петербурга, выразительные народные сцены, стилизованные под полотна Б. Кустодиева, эпизоды трагических видений Левши — всему этому многообразному, многокрасочному материалу приданы в фильме цельность и законченность.

Верный идее гармоничного сочетания в мультипликации музыкальной классики и народного изобразительного искусства, И. Иванов-Вано ставит «Времена года», стремясь в поэтических пейзажах из кружев, в стилистике вятских игрушек, в национальном орнаменте и ярких красках ярмарочной карусели найти пластическое соответствие музыке П. Чайковского. По-иному использован тот же прием в поставленной совместно с молодым режиссером Юрием Норштейном «Сече при Керженце». Музыкальные темы «Сказания о граде Китеже» Н. Римского-Корса-

кова, старинные фрески, миниатюры и иконы послужили основой для создания эпического по своему стилю фильма, рассказывающего о борьбе русского народа с иноземными захватчиками.

Более полувека работает И. Иванов-Вано в мультипликации. В 1975 году в содружестве с художником Л. Мильчиным он создал новую версию своего полнометражного фильма-сказки «Конек-горбунок», за который, как и за многие другие свои работы, режиссер удостоен высших премий на международных фестивалях. Уже в 80-летнем возрасте он завершил работу над первым выпущенным студией «Союзмультфильм» стереомультфильмом «Волшебное озеро», а в 1984 году — над полнометражным рисованным фильмом «Сказка о царе Салтане», поставленным совместно с Л. Мильчиным.

В 1953 году в Москве, на студии «Союзмультфильм», произошло важное для дальнейшего развития советской мультипликации событие: было создано творческое объединение кукольных фильмов. Заслуга возвращения кукол на экран принадлежит известному режиссеру кукольного театра Сергею Образцову, художнику-конструктору Р. Гурову, режиссеру Г. Ломидзе и группе молодых режиссеров, наиболее активными из которых в этот период были Владимир Дегтярев, Анатолий Каранович и Роман Качанов.

Конечно, весь ценный предшествующий опыт, в том числе и прежде всего высокий пример и опыт чешской кукольной школы, не остался без самого пристального внимания.

Нелегкий «путь наверх» приходилось начинать заново. На первых порах применялась как техника театральных тростевых кукол, так и подмена тростевых кукол шарнирными, которые снимались пофазовой мультипликационной съемкой.

О том, как неустанны и настойчивы были поиски молодых кинокукольников этого времени, свидетельствуют и фильмы Анатолия Карановича. Уже тогда, в конце 50-х годов, в фильме «Слово имеют куклы» он стремился объединить кукол, рисунки, плоские марионетки, живую натуру и актеров. В 1958 и 1959 годах он поставил совместно с Романом Качановым два фильма — «Старик и журавль» и «Влюбленное облако», автором сценария которого был Назым Хикмет. В 1960 году фильм «Влюбленное облако» получил на фестивале в Аннеси приз «За поэтичность и народность в искусстве».

Итак, период 40—50-х годов сложен и неоднозначен. Для него характерны накопление художественной зрелости, отказ от штампов и чуждых влияний. Теперь это уже история. И мы должны стремиться видеть историю такой, какая она есть. Ошибки, связанные с преодолением некритического восприятия

Диснея и с неверным пониманием условной природы мультипликации, в разной мере были в предвоенные и первые послевоенные годы свойственны ряду режиссеров и художников. Вскоре, однако, эти горькие уроки были поняты, преодолены. Видимо, без этого трудно было прийти к новому, более высокому периоду развития. В некоторых других странах, где в этот период мультипликация только начиналась, переход к открытию новых возможностей в художественном языке и жанрово-тематическом арсенале мультипликации происходил, быть может, быстрее и проще. Исторический опыт, однако, говорит, что через Диснея, через критическое освоение его практики и творческий пересмотр и выработку на этой основе собственных художественных позиций так или иначе прошли все национальные школы мультипликации. Различные периоды развития в разных странах не совпадают по времени. Тем не менее логика исторического развития неуклонно делает свое дело.

Мультипликаторы с каждым годом все требовательнее относились к своей работе. Круг тем, жанров, стилистических средств непрерывно расширялся, богаче становились идейные возможности мультипликации, ее контакты с широкой зрительской аудиторией, внимание и интерес которой она все больше завоевывала. Одновременно росло и международное признание — в рассматриваемый период фильмы получили более пятидесяти международных премий. Все более ощущалась необходимость перемен, нового качественного скачка. «Послевоенные годы, — пишет Иванов-Вано, — были для всей нашей мультипликации периодом интенсивного развития, поисков нового содержания и новых стилистических решений, помогающих достичь важных идейно-художественных целей. Художники мультипликационного кино стали глубже осваивать традиции нашей литературы, фольклора и изобразительного искусства» [5].

С начала 60-х годов наступил решительный перелом. Обогащенное собственным опытом и опытом мировой мультипликации, прежде всего творческими исканиями режиссеров и художников социалистических стран, советское рисованное и кукольное кино вступило в новый период. И характерно, что его определили отнюдь не какие-то новички, пришельцы из других сфер искусства, а ветераны мультипликации. В 1961 году Федор Хитрук, проработавший до того 25 лет художником-мультипликатором на студии «Союзмультфильм», приступает к своему режиссерскому дебюту «История одного преступления», вышел в 1962 году. Сестры Брумберг в 1961 году ставят в новой манере оригинальный сатирический фильм «Большие неприятности»; Атаманов — современную сказку «Ключ»; Каранович и Юткевич — гротесковый кукольный фильм по В. Маяковскому

«Баня»; Дегтярев — лучший свой фильм «Кто сказал мяу?», получивший приз в Аннеси; Цехановский в новом, легком и броском динамичном стиле ставит басню «Лиса, бобер и другие» (1960); Иванов-Вано — «Левшу» (1964) по Н. Лескову. Этот перечень — свидетельство новаторски преображенной стилистики и содержания — можно было бы продолжить.

Вслед за ветеранами идут более молодые: появляются кукольные фильмы Николая Серебрякова, плоские марионетки Юрия Норштейна, оригинальные сатирические фильмы Андрея Хржановского. Мультипликация стала серьезной, философской, затрагивающей острые, современные проблемы всеобщего интереса. Накопленное исподволь в предыдущем напряженном и богатом исканиями периоде прорвалось, заявило о себе во весь голос. Одновременно начали активно развиваться национальные школы мультипликации на Украине, в Грузии, Эстонии, а затем и в других республиках. Все это было еще одним доказательством неисчерпаемых творческих резервов и художественных возможностей советской мультипликации. Начался новый, современный, чрезвычайно важный период развития этого искусства.

Когда думаешь об этом процессе стремительного развития и обновления, который определил в 60—70-е годы характер нашего мультипликационного искусства и его популярность у зрителя, то одним из первых вспоминается имя Федора Хитрука. В его картинах с особой силой проявились черты, свойственные сегодня советской мультипликации: острое чувство современности, глубокая человечность в выборе и решении темы, стремление большие, социально значимые проблемы выразить в предельно простой, лаконичной форме.

Богатый творческий опыт художника-мультипликатора естественно привел его к первому режиссерскому замыслу, к стремлению самостоятельно осуществить постановку фильма, найти свои стилистические средства графического выражения современной темы на экране.

И действительно, первый же поставленный им фильм, «История одного преступления», обращен к актуальной проблематике. Это сатирическая комедия, остроумно высмеивающая виновников «шумовой атаки», характерной для современного большого города, эгоистическое невнимание к соседям. Простая, казалось бы, тема переросла в фильме в серьезный разговор об уважении к человеку.

Новый для мультипликации материал потребовал и новых выразительных средств, более тонких и точных изобразительных решений. «Трудность, — говорит режиссер, — заключалась и в том, что у нас в картине не было традиционной сказочной условности, на которую привыкла опираться наша мультипликация

и которая являлась ее главной выразительной силой»[6]. В фильме многое было оригинально: и искусно примененный в некоторых эпизодах полиэкран, и интересно спародированный детективный сюжет, и метко схваченные, «узнаваемые» детали повседневного городского быта, и тщательно разработанный, необычный для рисованного кино образ «скромного счетного работника» бухгалтера Мамина. «Я понимал, — объясняет Ф. Хитрук, — что делать этот фильм в привычной традиционной манере было нельзя, что нужна новая трактовка, которую требовал материал, сама тема»[7].

В определении стилистики фильма велика была роль и художника-постановщика С. Алимова. Он, как вспоминает об этом Ф. Хитрук, «совершенно сломал перспективу, ввел большую, чем обычно мы используем, условность и в то же время добился необычайной точности в подробностях. Фильм получился узнаваемым в каждой детали»[8].

Казалось бы, ярко выразившиеся в этом фильме жанровые особенности творчества определены, остается развивать найденное, искать для этого новые темы. Но для Ф. Хитрука каждый фильм — это открытие еще неизведанного. После первого фильма он неожиданно для многих ставит картины совершенно иного плана — сказки «Топтыжка» и «Каникулы Бонифация».

Чем объяснить такой переход к сказочному жанру? Ф. Хитрук, как, впрочем, большинство советских мультипликаторов, считает, что работа для детей — одна из главных задач и счастливых особенностей мультипликационного искусства и режиссер очень обедняет себя, если не обращается к сказкам, требующим тонкого вкуса, мудрой простоты и особого повествовательного дара — умения раскрывать характеры в необычных, фантастических ситуациях.

И в дальнейшем для мастера стало своеобразным творческим принципом чередовать «взрослые» фильмы острой социальной темы с картинами-сказками для детей. Широко известные детские картины Ф. Хитрука — «Топтыжка», «Каникулы Бонифация», три фильма из серии «Винни-Пух» по сказке английского писателя А. Милна — полны зоркой наблюдательности, психологических нюансов, точных изобразительных находок, делающих их персонажи запоминающимися, дорогими зрителю. Ярко проявившаяся и в детских фильмах мастера тема доброго отношения к человеку, душевной щедрости, красоты, отзывчивости, гуманизма как высшей духовной ценности — таков главный стержень всего творчества Федора Хитрука.

Создает ли он пятидесятисекундный мини-фильм «Отелло-67», сатирические ленты «Фильм, фильм, фильм!» или «Человек в рамке», мысль режиссера неизменно проникнута активным

творческим отношением к действительности. Он смело открывает новые стилистические и жанровые возможности рисованного кино.

Поражает выверенность его решений, безукоризненная точность мастерства. «...Я много раз взвешиваю каждую сцену, — признается режиссер, — и каждый кадр, обыгрываю их во времени. Только в таком трезвом и реальном подсчете секунд способна возникнуть самая головокружительная мультипликационная фантазия. Я беспощадно выбрасываю длинноты, нахожу пробелы и неточности, выверяю акценты, ритмическое дыхание картины. Ведь ритм и пластика решают очень многое, если не все»[9].

Совместно с мультипликаторами ГДР Ф. Хитрук поставил в 1970 году картину «Юноша Фридрих Энгельс» — своеобразный мультфильм-документ, произведение, созданное по письмам и рисункам молодого Энгельса. За эту работу советский режиссер вместе с принимавшим участие в постановке режиссером В. Курчевским и своими немецкими коллегами был удостоен Государственной премии ГДР.

Федор Хитрук — художник, пристально вглядывающийся в современный мир, горячо и взволнованно исследующий в своих фильмах его проблемы. Один из лучших его фильмов, «Остров», вместе с трилогией «Винни-Пух» и картиной «Фильм, фильм, фильм!», удостоенный Государственной премии СССР, наполнен глубоким гуманистическим содержанием. Трагедия современной духовной робинзонады — одиночества человека в чуждом ему мире буржуазных отношений — рассмотрена в фильме «Остров» с художественным блеском и основательностью социолога.

Говоря о художественных исканиях Ф. Хитрука, чье творчество — целая эпоха в нашем рисованном кино, о мастере, оказавшем воздействие на все последующее развитие советской мультипликации, необходимо определить, что принципиально новое внес он в это искусство. Успех режиссера во многом объясняется тем, что он лучше, чем многие другие, понял, что искусство оживающих на экране рисунков, сохраняя качества остроумного, занимательного зрелища, должно быть предельно концентрированным, что оно требует мысли, окрыленной эмоцией.

Более глубокому пониманию художественной природы мультипликации способствовали и требования, которые выдвигала перед искусством жизнь, ясное сознание необходимости перемен в этом виде творчества, отказа от привычных штампов, обращение к волнующим проблемам современной действительности, социального бытия. Немалую роль сыграло и знакомство с новым, уже накопленным к этому времени опытом бурно разви-

вающегося рисованного и объемно-мультипликационного кино Восточной Европы, с творчеством выдающихся мастеров Чехословакии, Польши, Румынии, Югославии и других социалистических стран. По-новому стали определяться и видеться в эти годы выразительные возможности, тематика, жанровые формы мультфильма.

Новая мультипликация рождалась в атмосфере непрерывных исканий. И дело, конечно, отнюдь не сводилось к элементарной учебе или тем более прямому заимствованию стилистики, сюжетов, изобразительных мотивов, структуры персонажей. Уже с первых фильмов в творчестве этого мастера явственно проявились черты глубокой самобытности, опирающейся на давние традиции отечественной мультипликации, точное знание лучших ее образцов. И важно также то, что в основе всего, что делал режиссер Ф. Хитрук, лежало высокое мастерство выразительного движения и изобразительной детали. Не потому ли так строга, выверена, продумана до тончайших нюансов драматургия лучших его фильмов, так точна, прицельна, впечатляюща сила его изобразительных решений? Отказ от «конфликтов», характерных для «магазина детских игрушек», как язвительно назвал режиссер однажды определенный стандарт мультфильмов, приводит его к созданию ярких образов-типов, через которые раскрываются острейшие проблемы современной жизни, к пристальному художественному исследованию внутренних и внешних связей человека наших дней и окружающего его мира.

С той или иной мерой удачи Ф. Хитрук последовательно продолжал развивать в фильмах «Дарю тебе звезду» (1974) и «Икар и мудрецы» (1976) линию своего творчества, рассчитанную на психологический анализ и связанную с художественными средствами лаконичного рисованного фильма-притчи. Его работа — пример того, с какой новаторской смелостью советская мультипликация перешла от нередко поверхностно-повествовательных, грешивших иллюстративностью фильмов к произведениям глубокого смысла, обращенным к современному человеку, его судьбе, миру его чувств и проблем.

Заметным событием в творчестве мастера стал созданный им в 1982 году фильм-притча «Лев и бык», получивший первую премию на фестивале в Тампере (Финляндия). Тема противоборства двух гигантов, разработанная с тонким проникновением в психологию характеров и драматизм ситуации, приобрела в этой картине общечеловеческое содержание.

Своеобразно и значительно творчество и другого режиссера, работающего в объемной и рисованной мультипликации, — Романа Качанова, так же, как и Ф. Хитрук, отразившего в своих фильмах черты нового периода в развитии советской мультипли-

кации. Более четверти века работает Р. Качанов на студии «Союзмультфильм». Он был художником многих рисованных лент, кукловодом, ассистентом режиссера. Он был сорежиссером в таких интересных кукольных картинах, как «Старик и журавль» и «Влюбленное облако». Затем поставил самостоятельно добрый десяток фильмов. Но нужен был большой, настоящий успех и признание, которые принесла ему в 1967 году «Варежка», отмеченная высокими призами на Международном мультипликационном фестивале в Аннеси (Франция) и на V Международном Московском кинофестивале, чтобы талант этого мастера был увиден и понят во всем его своеобразии. Осознан и понят всеми, в том числе и им самим.

Сила искусства Р. Качанова в том, что он умеет поэтично, ненавязчиво, часто всего лишь полунамеком передать через сказочное и условное реальные человеческие чувства и переживания во всей их подлинности. Режиссер смело разрушает мир надуманных, игрушечных страстей и ситуаций, которыми нередко еще живет детская мультипликация, бережно, с полным пониманием особенностей психологии маленького зрителя вводит его в круг обстоятельств и конфликтов «всамделишных», действительных и актуальных, пристально, неторопливо рассматривая их своим добрым, внимательным взглядом кукольных дел мастера, расцвечивая юмором и фантазией современного сказочника.

«Воспитание любви к Родине, к родителям, к миру романтики, к людям других стран, к природе» — так просто и определенно выразил когда-то Р. Качанов свое творческое кредо. С завидной последовательностью он продолжает осуществление намеченного в фильме «Письмо» (1970), лирической киноновелле, посвященной трогательным отношениям мальчика к отцу, капитану дальнего плавания, выполняющему ответственное задание Родины. В фильме «Аврора» (1973) Р. Качанов по-своему, искренне и горячо говорит с юным зрителем о больших и важных вещах — нестареющей молодости революционных символов и понятий, навсегда вошедших в сознание народа.

Фильмы популярной серии, возникшей в начале 70-х годов,— «Крокодил Гена» и «Чебурашка», «Шапокляк» и созданная позже, в 1983 году, картина «Чебурашка идет в школу» — стоят в том же ряду, тесно связаны со всем творчеством Р. Качанова и его соавторов — талантливого художника-постановщика Леонида Шварцмана, нашедшего превосходное изобразительное решение Чебурашки и других героев, и одного из лучших кукловодов студии «Союзмультфильм» Майи Бузиновой (ставшей затем режиссером-кукольником на телевидении), так выразительно передавшей на экране движения и мимику персонажей.

Многое, конечно, определило в работе над этими картинами творческое содружество возглавляемого Р. Качановым коллектива с детским писателем Эдуардом Успенским, по сценарию которого поставлены фильмы. Прекрасно поняв особенности мультипликационной драматургии, где даже самое большое и сложное нужно передать в лаконичном изобразительном решении, Э. Успенский обращается к предельно ясным, непритязательным сюжетам. В фильме «Крокодил Гена» его герои строят дом, собирая вокруг этого дела всех, кто в нем заинтересован, кто нуждается в тепле, сочувствии, взаимопонимании. Но за всем этим простым и обыденным встают большие и важные мысли о силе дружбы, сплоченности, коллективизме. Близкий по теме замысел получает развитие и в следующей картине, где Крокодил Гена и Чебурашка мечтают стать пионерами, быть полезными людям, обществу. Своим трудом, настойчивостью, энергией они добиваются того, что их принимают в отряд.

Секрет действенности «изобразительной драматургии» фильмов Э. Успенского и Р. Качанова в том, что, обращаясь вроде бы к частностям, к мелочам быта, они умеют в них и с их помощью, словно нечаянно, подвести зрителя к большим проблемам человеческих отношений, смело сочетая «разлитое» во всем этом потоке «непритязательных мелочей» смешное и значительное, условность и психологически точную деталь, лукавую, пронизанную юмором сказочность и животрепещущую современную тему. Сложный мир человеческих чувств, вчера еще казавшийся недоступным мультипликации, открывается ей ныне благодаря мудрой, вдумчивой простоте режиссерского мастерства, выразительности оживающих на экране кукол. Исключительная популярность этих картин свидетельствует о творческой зрелости нашего мультискусства, о его возросшей общественно-воспитательной роли.

Принципиально новым явлением на мировом экране становятся в последнее время фантастические фильмы о полетах в космос, в другие миры и галактики, и естественно, что мультипликация, которой так близки все сферы фантастики, стремится сказать здесь свое слово. Неудивительно, что большой интерес зрителя вызвала полнометражная «космическая сказка» Романа Качанова «Тайна третьей планеты», постановка которой была завершена на студии «Союзмультфильм» в 1981 году.

Тема космического будущего землян, их встреч и взаимоотношений с инопланетянами все больше превращается на Западе в своеобразную моду, с успехом заменяет уже поднадоевшие зрителю «фильмы катастроф», тем более что «катаклизмы вселенские» куда эффектнее по своим масштабам, чем горящие небоскребы и гигантские акулы.

Обращаясь к этим темам, буржуазное сознание не способно, однако, высвободиться из своих собственных оков и словно проецирует себя в грядущие века и цивилизации. Вышедшие на Западе полнометражные мультфильмы либо посвящены жестоким космическим войнам, либо пронизаны горькой иронией и пессимизмом и говорят о ничтожности человека, беспомощного перед высшими таинственными и непознаваемыми силами, играющими его судьбой.

Естественно, что, создавая свой первый полнометражный рисованный фильм «Тайна третьей планеты» по повести Кира Булычева «Девочка с Земли», обратившись к разработке нового, трудного жанра, Роман Качанов исходил из совершенно других задач и принципов и создал произведение совершенно иного характера и звучания. Не претендуя на философскую многозначительность, его лента в то же время показывает человека в космосе не воинствующим чудовищем и не игрушкой в руках слепых могущественных сил и враждебных стихий, а рачительным хозяином космических пространств, утверждающим и здесь свои жизненные устои, основы добра, справедливости, дружбы, взаимопонимания, и активно противостоящим всему, что стремится их поколебать.

Свойственная Р. Качанову манера вдумчивого, основанного на зоркой наблюдательности обыгрывания жизненных деталей и здесь дает себя знать в полной мере. Режиссер с неизменным уважением относится к пытливому уму и жаждущему ярких впечатлений восприятию своего юного зрителя. Он принципиально не хочет «кормить» его лишь внешне затейливой интригой. Его задача — доверительный, честный разговор о жизни, правдивая и убедительная обрисовка характеров.

Сочетание трогательного и смешного, привычно-повседневного и необычайного, мелочей быта, увиденных в характерных, узнаваемых деталях, и больших, общечеловеческого масштаба и значения проблем, лукавой сказочности и тонких психологических наблюдений составляет особую, близкую художественному ви́дению этого режиссера атмосферу мультипликационной фантазии, в которой непринужденно чувствует себя его добродушный, неизменно пронизывающий весь фильм юмор, его острая наблюдательность.

Характерно, что показанные в фильме необычайные обстоятельства и существа не делают изображенный Р. Качановым таинственный мир XXII века чудовищно-зловещим, отчужденным от человека и ему враждебным. Девочек, подобных его героине, вы можете встретить сегодня на московских улицах. Его сверхъестественные, вымышленные персонажи ведут себя совсем по-земному. Таковы уж свойства таланта Качанова, что сквозь

космические дали будущего явственно проступают черты хорошо нам знакомого, привычного.

Немалую роль сыграло здесь и взаимопонимание между режиссером и художником-постановщиком картины Натальей Орловой. На протяжении трех лет, в течение которых создавался фильм, они во всех деталях, тщательно разрабатывали и воссоздавали образ фантастического мира, который ожил на экране и всеми своими линиями и красками заговорил со зрителем.

Характерно, что мастера объемной мультипликации стали инициаторами дерзновенного новаторского поиска синтеза художественных возможностей разных видов кино, важность которого отмечал еще Дисней. Свое принципиально новое слово в этой области сказали постановщики полнометражных картин «Баня» (1961), «Маяковский смеется» (1975) Сергей Юткевич и Анатолий Каранович, использовавшие драматургию и киносценарий поэта «Позабудь про камин» для совмещения средств игрового, кукольного и рисованного фильма. Изобразительный метод коллажа изобретательно использовали в своих фильмах и другие мастера, в том числе талантливый режиссер-кукольник Н. Серебряков.

Николай Серебряков принадлежит к среднему поколению советских мультипликаторов. Его приход в 1960 году в творческое объединение кукольных фильмов студии «Союзмультфильм» совпал с тем периодом в истории нашей мультипликации, когда наметилось серьезное и всестороннее обновление выразительных средств, жанров и тем в этой области киноискусства. И молодой художник с первых же шагов в своем творчестве включается в этот процесс переоценки художественных возможностей кинокуклы.

Три первых фильма — «Хочу быть отважным» (1963), «Жизнь и страдания Ивана Семенова» (1964), «Ни богу, ни черту» (1965) — он ставит в содружестве с Вадимом Курчевским, ныне также известным режиссером-кукольником. Затем начиная с 1966 года, с его первого самостоятельного фильма «Я жду птенца» по мотивам сказки американского писателя Сюсса «Слон Хартон», Серебряков создает фильмы, в которых ярко выразился собственный стиль, проявился своеобразный склад его режиссерской индивидуальности. Фантаст и сказочник мультэкрана, он отнюдь не отвлечен в своем творчестве от реальности; мастер разыгрываемой куклами философской притчи, он в то же время не чужд и остросатирических образов, а в детских фильмах — тонкой, ненавязчивой, но явственно звучащей назидательности.

Важная в творчестве Серебрякова и чрезвычайно близкая ему тема матери, материнства начата режиссером уже в фильме

«Я жду птенца». Несложный сюжет давал возможность создать яркие образы-символы. Легкомысленная, лишенная материнского чувства птица оставляет свое гнездо, поручая слону высиживать яйцо. Во всяком случае, именно так он понимает ее поручение. И вот — парадоксальнейшая ситуация! — слон влезает на дерево и взгромождается над гнездом, желая честно выполнить свой долг. Следуют остросатирические эпизоды забав и развлечений птицы со своими «кавалерами» и не менее выразительные сцены недель терпеливого ожидания, которые слон проводит на дереве. В результате как бы в награду за его долготерпение из яйца появляется не птица, а маленький, умеющий летать слоненок.

Богатая фантазия режиссера и сотрудничавшего с ним в этом фильме художника В. Урманче не только сделали фильм веселым и остроумным, но и придали ему обобщенный смысл.

К теме материнства Николай Серебряков возвращается затем в своих фильмах «Великие холода» (1969) и «Ваня Датский» (1974). В первом из них мальчик обидел маму и ушел от нее искать себе другую, и на земле наступают «великие холода», пока он не пройдет нелегкий круг испытаний и не поймет, что значит подлинное чувство матери и как его надо беречь и ценить. Во втором, еще более интересном и развернутом повествовании, экранизации сказки известного современного писателя-сказочника Б. Шергина, возникает конфликт между призванием сына, его стремлением стать мореплавателем, и любовью матери, вынужденной одиноко ждать его возвращения. Сны матери, ее образ, неразрывно связанный с выразительно переданным в фильме величием русской северной природы, в том числе морских пейзажей с устремленными вдаль парусами шхун, видения героя, вспоминающего свой дом и детство, оригинальная, связанная с народными традициями условная стилистика деревянных кукол, изобретательно найденный образ бегущего времени — все это придает картине характер вдохновенной поэтической легенды.

Подавляющее большинство фильмов создано Серебряковым в сотрудничестве с Алиной Спешневой, талантливым художником кино и театра, превосходным знатоком особенностей разыгрываемого куклой образа.

Сотрудничество это, продолжавшееся вплоть до недавней смерти Спешневой, ярко проявило себя уже в двух фильмах, созданных в 1968 году по сказкам-притчам О. Дриза «Не в шляпе счастье» и «Клубок». Оригинальность фильма «Не в шляпе счастье» начинается уже с того, что притча здесь рассказана как воспоминание прославленной цирковой лошади. Образ этой стареющей знаменитости, «любимицы публики», особенно

удался постановщику и художнику. На экране возникает сказочный город с чудаковато-рассеянным и восторженным влюбленным, с ремесленниками — сапожником, который хочет сшить лучшую в мире пару сапог, портным, который хочет сделать лучший в мире костюм, музыкантами, которые мечтают сыграть на свадьбе свои лучшие мелодии. Народный мудрец и поэт — «прорицатель судеб» — бродячий шарманщик помогает им осознать, что все на свете — дело собственных рук, ума и воли. И сбывшееся счастье влюбленных для них, этих старых мастеров, становится и их собственным счастьем.

В фильме «Клубок» главные персонажи и вся обстановка, их окружающая, связаны из шерсти. Дело в том, что у старухи завелся удивительный барашек, из которого она тянет и тянет пушистую нить. Фильм напоминает по содержанию пушкинскую «Сказку о рыбаке и рыбке». Все, чего бы ни захотела старуха, возникает как бы по мановению волшебной палочки. Целый мир из шерсти — многоцветный, играющий всеми оттенками, яркий, как народный орнамент, — появляется на экране.

В создании кукольных типажей авторы фильма достигают высокого мастерства. У кукол движутся зрачки, веки, меняются разрез рта, форма подбородка. Это придает их мимике удивительное разнообразие, их игре — выразительность.

У Серебрякова — исключительный интерес и любовь к современной сказке, романтической и философской, умение изобретательно найти формы и краски для ее воплощения в кукольном фильме. Именно этой своеобразной черте его творчества мы обязаны тем, что на экране появились «Сказка о живом времени» и «Ветерок» О. Дриза, «Золоченые лбы» Б. Шергина.

Но особенно ярко и сильно стремление режиссера к современной теме сказалось в фильме «Поезд памяти», поставленном по дневникам и стихам замечательного поэта Чили и всего латиноамериканского континента — Пабло Неруды. Режиссеру удалось передать лирическое и эпическое в дыхании поэзии великого певца человеческой солидарности и борьбы народа за светлое будущее.

В фильме в лаконичных эпизодах встают образы волнующих событий нашего века: антифашистской борьбы испанского народа в 1936—1937 годах, свидетелем и участником которой был Неруда; героическая тема Великой Отечественной войны — поэт посвятил ей вдохновенные строки своих стихов; наконец, трагедия Чили, борьба ее прогрессивных сил, ее мужественного, непобежденного, несломленного народа против фашистской хунты за свое освобождение. А рядом — обычные трудовые будни, тяжелые и светлые минуты в жизни простого человека, любовь к которому всегда окрыляла творчество поэта.

Для того чтобы передать на экране многообразную, многокрасочную панораму, которая возникает в стихах Неруды, авторы прибегли к самым различным средствам выразительности, доступным мультипликации. Они оригинально использовали метод коллажа, насытили фильм фрагментами монументальной живописи латиноамериканских художников — Риверы, Сикейроса, — включили в него документальные кадры кинохроники, использовали народные мелодии и ритмы. Читаемые речитативом стихи поэта создали сюжетную канву произведения. «Поезд памяти» — волнующая публицистическая кинопоэма, произведение необычное, смелое и новаторское, пронизанное гневом и ненавистью к фашизму.

Неповторимо оригинально и творчество другого представителя лирико-романтического, поэтического направления в советской мультипликации — Бориса Степанцева, в отличие от Серебрякова работавшего главным образом в рисованном кино. Он был одним из ведущих мастеров советской мультипликации 60—70-х годов. Художник-мультипликатор на студии «Союзмультфильм», он в 1954 году дебютирует как режиссер в кукольном кино. Совместно с Е. Райковским он ставит затем в конце 50-х годов несколько фильмов. Некоторые из них («Петя и Красная Шапочка», «Мурзилка на спутнике») были удостоены призов на международных фестивалях.

Постепенно Б. Степанцев вырабатывает свой стиль, особенностями которого являются поиски эмоционально насыщенных изобразительных решений, стремление активнее использовать в драматургии мультфильма выразительные возможности цвета и музыки. Интересным явлением на этом пути творческих открытий был поставленный им в 1966 году рисованный фильм «Окно» — поэтическая притча, которой в том же году на Международном фестивале в Мамайе (Румыния) была присуждена серебряная премия «За лиризм». В следующем году он экранизирует «Песню о Соколе» Горького, продолжая свой поиск в области живописного решения мультфильма.

В 1968 и 1970 годах Степанцев осуществляет в двух фильмах экранизацию известной сказки шведской писательницы Астрид Линдгрен «Малыш и Карлсон, который живет на крыше». Удачно найденные речевые и изобразительные характеристики персонажей гармонично сочетаются с выразительно переданной общей атмосферой мультипликационного действия — поэтическим изображением северного города, который подлинно сказочен, убедительно стилизован и представляет благодаря точности живописного ви́дения самый подходящий фон для рассказа о преобразующей мир детской фантазии.

 Путь творческих исканий закономерно привел Степанцева к

еще более сложным и дерзновенным замыслам и решениям. Используя фрагменты музыки из балета Чайковского, он в 1973 году ставит фильм «Щелкунчик» — своеобразный мультипликационный балет по волшебной сказке Э.-Т.-А. Гофмана, картину, в которой режиссер как бы синтезирует, по его собственному признанию, свое понимание трактовки образов этого произведения как великим композитором, так и великим писателем-романтиком. Музыка неумолимо диктовала свои требования сюжету. Она задавала тональность, ритмику. Однако многие важные моменты фабулы не находили аналогий в музыке балета. Идти по стопам Гофмана или следовать за Чайковским? Эти раздумья режиссера во многом связаны с реальной сложностью задачи, возникшей при постановке на мультэкране «Щелкунчика» — интереснейшего явления двух искусств — литературы и музыки, к которому никогда ранее не обращалась мультипликация. С большинством из них режиссеру удалось справиться благодаря тому, что именно опора на музыку определила всю структуру картины, весь ее образный строй. Драматургическая роль взаимодействующих в мультипликации музыки и цвета получила в этой работе Б. Степанцева дальнейшее развитие.

Не менее смелым, новаторским было обращение режиссера в состоящем из двух сцен-новелл в кукольном фильме «Похождения Чичикова» к экранизации глав «Мертвых душ» Гоголя. Тонкая, богатая психологическими нюансами разработка мимики и движения объемных персонажей помогли режиссеру создать близкие стилистике и художественному ви́дению писателя гротесково-сатирические образы.

Активное использование всех основных элементов мультипликационной выразительности, обращение к литературной классике, с ее многогранным охватом действительности и обобщенными образами-типами, неизменный интерес и пристрастие к поэзии и романтике — характерные черты творчества Бориса Степанцева. Не случайно последней его работой был полнометражный видеофильм «Ассоль» (по Александру Грину), созданный на телеобъединении «Экран» с применением особой техники, сочетающей живых актеров с графическим и живописным решением. Эта во многом экспериментальная работа ждет своего детального исследования.

Что может быть привлекательнее в искусстве, чем непрестанный поиск, желание все время ставить перед собой новые сложные задачи? Для режиссера Андрея Хржановского, своеобразный авторский почерк которого был сразу замечен специалистами и любителями мультипликационного кино, это естественное творческое состояние. Он, бесспорно, один из самых одаренных советских режиссеров-мультипликаторов, представитель нынеш-

него среднего поколения мастеров рисованного кино. Лучшие из его картин наряду с талантливыми работами Юрия Норштейна, Анатолия Петрова, Эдуарда Назарова и других, более молодых, неповторимо оригинальны, в них угадываются черты и особенности нового периода в развитии советской мультипликации.

Андрей Хржановский — художник удивительно цельный. У него — свой мир, свои излюбленные темы, своя разработанная поэтика, образная система. Окончив ВГИК в мастерской режиссуры Льва Кулешова, Хржановский в 1966 году снял свою первую картину — «Жил-был Козявин».

За ней последовали фильмы-притчи «Стеклянная гармоника» (1968), «Шкаф» (1971), «Бабочка» (1972), сатирическая картина «В мире басен» (1973), фильм, созданный режиссером по детским рисункам о Пушкине и его творчестве, «День чудесный» (1975). Они получили известность и признание. Выработалась творческая манера Хржановского, главное в которой, по его собственному определению, — «построение предельно насыщенного, многозначного кадра, требующего от зрителя максимального соучастия». Метафорическую условность мультипликации он стремится сочетать с той схваченной в ее неповторимости непосредственностью реального, на которую способно только искусство экрана.

Своеобразие его стиля затем особенно ярко сказалось в двух лентах, созданных по мотивам английской поэзии, — «Дом, который построил Джек» и «Чудеса в решете» (1976) — и в широко известной теперь кинотрилогии, основанной на рисунках, черновиках и стихах Пушкина, — «Я к вам лечу воспоминаньем» (1977), «И с вами снова я» (1980), «Осень» (1982).

В поисках оригинальных тем и поэтических решений советская мультипликация все чаще обращается к большой литературе. Но почему английская народная поэзия? Чем она могла прельстить режиссера, воспринимающего любую литературную форму и тему лишь в ее сопоставлении с современностью, лишь в связи с тем, что она может дать человеку наших дней, нынешнему зрителю? Думается, что режиссера, решившего перенести эти стихотворные строки на экран, как в свое время и их замечательного переводчика Самуила Маршака, прежде всего привлекла их народность, неповторимое своеобразие стиля, в котором полно выразилось народное мироощущение. Для режиссера была важна не только поэтическая отточенность стиха, но и поразительная наглядность, вещественность образов, дающая простор для изобразительной трактовки. Так, в фильме «Дом, который построил Джек» прежде всего важно было создать образ самого дома и его хозяина. Режиссер Андрей Хржановский и художник-постановщик Наталья Орлова избирают для этого то-

нальность гротесково-парадоксальную, представляют странного, чудаковатого малого в очках и цилиндре, который, словно факир, соединяет фрагменты какого-то фантастического замысла и складывает из них дом. Пространство мультфильма раздвигается, графическое решение картины приобретает внутреннюю поэтическую атмосферу, которая играет не менее важную роль, чем любой из персонажей.

Режиссеры-мультипликаторы нового поколения все больше стремятся к фантастико-поэтической реконструкции мира, к созданию пусть лаконично, но все же достаточно точно и убедительно обрисованной атмосферы, предметно охарактеризованного пространства, все элементы которого не безразличны к разворачивающемуся сюжету и вступают в активное с ним взаимодействие. При этом выразительное слово и музыка существуют как очень важные наряду с изображением смысловые и стилеобразующие компоненты картины. Отсюда — бо́льшая кинематографичность сегодняшней мультипликации, более активное и разнообразное использование ракурсов, смены планов, монтажа, ретроспекций, света.

Принцип точно характеризуемого пространства в той или иной мере был использован и в более ранних фильмах Андрея Хржановского: «Жил-был Козявин» (1966), где герой в своем неуклонном движении огибал земной шар; «В мире басен» (1973), где воспроизводилась атмосфера музея и комической оперы, и даже в микрофильме «Шкаф» (1971), с его максимально лаконичным, замкнутым, лишенным воздуха интерьером.

Высокая изобразительная культура и умение искусно сочетать различные компоненты, составляющие многообразную партитуру мультфильма, привели в последнее время Хржановского к более тесной гармонии интеллектуального и эмоционального, дали возможность раздвинуть пространство мультфильма. Речь идет о пушкинской теме в фильмах режиссера и о его трилогии, посвященной жизни и творчеству поэта.

Мир Пушкина — в нем Гоголь видел прообраз творческой личности будущего, «русского человека в его развитии, каким он, может быть, явится через двести лет», — неудержимо притягивал к себе режиссера, подсказывал новые пластические решения. Хржановский стремится прочесть жизнь и творчество поэта с помощью его собственных рисунков. И тут «раздвинутое пространство» мультфильма оказалось в состоянии сопоставить словесно-поэтическое и визуальное.

Центральным и, пожалуй, самым удачным эпизодом трилогии, своего рода «фильмом в фильме» стала сцена «Поэт и царь» — иронический диалог, основанный на наброске «Воображаемого разговора с Александром I» (декабрь 1824 г.), мастер-

ски прочитанный Сергеем Юрским. Для изобразительного решения этого эпизода использован всего один рисунок — шутливый эскиз автопортрета, сделанный поэтом в том же году. И фильм воочию показывает — это доступно только мультипликации, — как Пушкин представляет себя императором. Сцена разыграна художником-мультипликатором (эту сложную задачу взял на себя Юрий Норштейн) с такой виртуозностью, что кажется — этих рисунков множество. Возникает ощущение совершенно нового ви́дения, какого-то особого общения с живой, неповторимой личностью Пушкина, непосредственного соприкосновения с движениями его души, с процессом рождения его мысли, словно происходящими вновь, в эту минуту, на наших глазах. Столь же значителен и другой иронический эпизод, «Поэт и светская чернь», также анимированный Юрием Норштейном.

Рисунки Пушкина и даже его почерк, увиденный и укрупненный экраном, выразительные «борозды» его черновиков, тоже столь пластичные, что в одном из эпизодов движением строк удается передать косую сетку дождя, настроение грусти и одиночества, охватившее поэта; лаконичные натурные кадры прославленных мест, где он жил; лица его друзей и, в частности, известный силуэтный набросок, посвященный казненным декабристам; зарисовки, связанные с характером персонажей, с уточнением всегда безукоризненно четкого в последнем решении поэтического ви́дения; наконец, знаменитые женские головки, возникающие на полях рукописи... Все это, включенное в единый художественный строй трилогии, переплетаясь со стихами поэта, создает реальный, вещественный образ пушкинского мира.

Развитие советской мультипликации идет широким фронтом, по многим жанрово-стилистическим направлениям. Наряду с мастерами лирико-поэтического склада свои особые краски в палитру рисованного и кукольного кино вносят мастера мультипликационной сатиры, пародии, музыкального фильма, остросюжетной комедии, основанной на веселых трюках и «дуэльном» соперничестве персонажей, режиссеры, разрабатывающие жанры научной фантастики.

Жанровые пристрастия тех или иных художников многое определяют в формировании их творческой манеры и выборе тем. Так, один из ярких и самобытных кинокукольников Вадим Курчевский тяготеет к живописности и музыкальности, помогающим ему решить главную проблему, волнующую его во многих фильмах, — природу человеческой талантливости, вдохновения, творческого начала в человеке. Этому посвящены и «Легенда о Григе» (1966), и «Франтишек» (1967), и смелая, во многом удачная попытка создать в фильме «Мастер из Кламси» (1972) образ Кола Брюньона (по мотивам книги Р. Роллана).

К излюбленной теме режиссер возвращается и в современной сказке «Немухинские музыканты» (1973), и в оригинально экранизированной русской былине «Садко богатый» (1975), и в фильме «Тайна запечного сверчка» (1977), рассказывающем о детстве и трудной судьбе великого Моцарта. Моцарту посвящен и новый фильм В. Курчевского «Легенда о Сальери».

Совершенно иного склада творческая индивидуальность другого одаренного мастера — Вячеслава Котеночкина, постановщика широко популярного многосерийного мультфильма «Ну, погоди!», выпуски которого были начаты в 1969 году. Мастерство юмористической сценки, броского, выразительного в своей неожиданности рисованного трюка, искусство персонажа-типа, персонажа-маски, за которыми стоят узнаваемые, реальные жизненные характеры и ситуации, шаржированные, доведенные до гротеска, — все это определило необычайный успех серии у зрителя. Как и в другом известном своем фильме, «Странная птица», поставленном совместно с югославским режиссером Боривоем Довниковичем, Котеночкин опирается здесь на давние, широко распространенные в мировом искусстве, и в мультипликации в частности, традиции клоунады и гэга, характерные для цирка, немого кино и пантомимы.

Сфера юмора, диапазон комического, однако, в мультипликации исключительно широки и многомерны. Иначе, чем у Котеночкина, комедийное начало воплощается в фильмах талантливого мастера рисованных фильмов-пародий Ефима Гамбурга. Его работа в области мультипликационной сатиры началась с постановки сатирических эпизодов для киножурнала «Фитиль». Уже первая самостоятельная постановка — рисованный сатирический фильм «Происхождение вида» (1966). Сатира становится затем главным жанром его творчества. Он ставит пародию на штампы детективных фильмов «Шпионские страсти» (1967), антифашистский фильм-памфлет «Внимание! Волки!» (1970), пародию на мюзиклы «Голубой щенок» (1976), пародию на гангстерские фильмы «Ограбление по...» (1978) и на костюмные исторические «Пес в сапогах» (1983).

Еще одну грань жанрово-тематического многообразия советской мультипликации можно было бы проиллюстрировать, обратившись к творчеству одаренного мастера среднего поколения Владимира Тарасова, убежденного и последовательного приверженца новой области рисованного кино — научной фантастики.

В основу фильма «Зеркало времени» (1976) он положил гипотезу о возможности улавливать световые потоки и тем самым, путешествуя во времени, воскрешать картины жизни давних времен. Перед нами словно раскрывается звездное небо, и фильм дает возможность зрителю проникнуть в мир других вре-

менных масштабов и пространственных измерений. Эта своеобразная мультипликационная версия реализации идеи «машины времени» получает в картине эффектное изобразительное решение благодаря фантазии и оригинальности творческого почерка художника Н. Кошкина, с которым постоянно работает В. Тарасов.

Если в этой картине режиссера привлекла фантастичность научной гипотезы и фильм подробно рассматривает различные ее аспекты, реальность и осуществимость предложенной в ней концепции, что делает его похожим на своеобразную кинолекцию, то в другой ленте, «Контакт» (1978), его интересует в первую очередь проблема сугубо психологическая. Режиссер ставит перед собой задачу показать, на чем основана возможность взаимопонимания с существом, у которого само мышление происходит в совершенно других измерениях и формах. Фильм, показывающий, как инопланетное существо в своем стремлении осознать земную реальность подражает виду различных предметов, изобретателен и остроумен по изобразительному решению и глубоко оптимистичен. Режиссер приходит к выводу, что в основе психологического контакта лежит понимание вечных ценностей бытия, и прежде всего добра как высшей категории нравственного общения, подчиненного одним и тем же принципам восприятия жизни. И в следующем фильме, «Возвращение» (1980), В. Тарасов продолжает основную линию своего творчества — разработку научно-фантастической проблематики в том особом ключе и ракурсе, которые дают ему возможность затронуть различные аспекты духовного мира современного человека.

Семидесятые — восьмидесятые годы — особый период в развитии нашей мультипликации. Если предыдущее десятилетие отмечено всеобщим устремлением к поискам новых средств и выразительных возможностей, сменой стилей, значительным расширением жанрово-тематического диапазона рисованного и кукольного кино, то своеобразие 70-х — начала 80-х годов, продолжающих наметившиеся тенденции, связано прежде всего с приходом нового поколения режиссеров и художников, творчество которых все больше начинает задавать тон, определять направление развития мультипликации. Продолжающееся обогащение поэтических основ этого искусства приобретает иные, глубинные формы. Процесс переосмысления художественных возможностей мультипликации требует теперь более решительного вторжения в структуру художественной ткани, из которой создается внутренний мир мультипликационного героя; приводит к совершенно новым представлениям об уровне и объеме возможных для него психологических характеристик, о методах подхода к формированию всей архитектоники фильма, к самой «лепке» поэтическо-

го образа. Происходит важная для дальнейших судеб этого вида творчества современная нравственно-философская интерпретация традиционных сказочных сюжетов, наполнение их новым, более значительным идейным, эмоционально-эстетическим содержанием. Для того чтобы это совершить, надо было пересмотреть всю поэтику, всю образную систему мультипликации как искусства.

Процесс этот, разумеется, шел исподволь и был подготовлен всем предшествующим развитием, и особенно тем, что принесло в нашу мультипликацию творчество Ф. Хитрука. Нельзя в этой связи, например, не заметить, что прямой путь ведет от его «Топтыжки», с ее нюансированной поэтической структурой и современным прочтением сказочного сюжета, к фильмам-сказкам Юрия Норштейна, значительно развившего и углубившего те же принципы художественного решения мультфильма.

Юрий Норштейн является наиболее яркой в этом плане фигурой, широко известным в стране и за рубежом мастером, наряду с Андреем Хржановским многое определившим в развитии советской мультипликации 70-х годов. Символично, что именно с самого начала десятилетия началась и его режиссерская деятельность. В 1971 году совместно с И. Ивановым-Вано он ставит рисованный фильм «Сеча при Керженце».

Затем Норштейн создает своеобразную мультипликационную трилогию — «Лиса и заяц» (1973), «Цапля и журавль» (1974), «Ежик в тумане» (1975), за которую он в 1979 году был удостоен Государственной премии СССР. В этих фильмах ярко проявилась творческая манера мастера, для которого характерна современная философско-психологическая трактовка сказочных мотивов и персонажей, сгущенный метафоризм мультипликационных образов, живописность изобразительного решения, основанного на ассоциативном мышлении, неожиданных сопоставлениях различных пространственно-временны́х категорий. Режиссер раздвигает пределы традиционных форм сказки, вносит в нее элементы современной новеллистики, изобразительные богатства, характерные для живописной миниатюры, глубину и афористическую законченность мысли, обращается к трактовке конфликтов и характеров общечеловеческого смысла и значения.

У Норштейна и постоянно работающего с ним художника Франчески Ярбусовой особая тональность антропоморфизма, способность по-своему вселять человеческие черты в звериные образы, наделять мультипликационных персонажей психологически выразительной характеристикой. Полны тончайшей смысловой нюансировки выражения глаз героев фильмов, их движения, облик, манера поведения.

Вслед за Хитруком, Хржановским и другими мастерами, чья

режиссерская работа началась в 60-е годы, Норштейн сумел уйти от распространенной в мультипликации игрушечности изображаемого мира, показать преобразованную мультипликационной условностью действительность во всей осязаемости ее реальных координат. Его фильмы предметно изобразительны и вещественно осязаемы, но смысл их выходит далеко за пределы прямого значения изображаемого.

Пластичность, живописность изобразительного языка сочетаются у Норштейна со строгостью и сдержанностью колористических решений. Невозможно забыть удивленно-печальные глаза зайца («Лиса и заяц»), неожиданно открывающего для себя мир, полный конфликтов и противоречий.

«Цапля и журавль» — это фильм о гибельности взаимоотчуждения, неконтактности и суетности, фильм, говорящий о том, что жить вне времени и живых, естественных отношений нельзя, недопустимо, что надо жить так, чтобы не было обидно и больно за утраченные возможности, бесцельно прожитые годы.

Сказочные сюжеты, лежащие в основе фильмов Норштейна, необычайно просты, но приобретают благодаря метафорическому прочтению современное звучание и смысловую емкость. За ними неизменно угадывается большое, многозначное содержание. Так, сюжетная линия «Ежика в тумане» состоит всего лишь в том, что он отправился в гости к медвежонку, пригласившему его «пить чай и считать звезды», и заблудился в хаосе мира. Своеобразным перипетиям этого «путешествия» и посвящен фильм.

Здесь с особой силой сказалось характерное и для других фильмов Норштейна тончайшее обыгрывание мастерски созданных, подобных реальным обстоятельств: туман, застилающий пространство, в котором то и дело теряется ежик; вода, по которой он плывет; огромное дерево, под крону которого он вступает; выразительные образы животных, встречающихся на его пути. Исключительно свободный в варьировании подходов к изображаемому в разных ракурсах и планах кинематографизм мышления позволяет режиссеру, художнику и оператору по-новому, непривычно для мультипликации, использовать пространственно-временные отношения; придать среде, атмосфере действия, предельно материализующей пространство и выразительно передающей его текучесть, значение, равносильное роли одного из главных персонажей фильма. Этому способствуют и по-новому понимаемые возможности света и звука, активно участвующие в характеристике персонажей и окружающего их мира.

Изменчивая вселенная, со всех сторон обступившая ежика и неожиданная в своей остраненности, предстает в фильме как интереснейший объект духовного освоения и исследования. Ее непознанность отнюдь не равнозначна враждебности, как совер-

шенно безосновательно трактуют иногда этот фильм, считая, что все в нем основано на взаимной отчужденности мира и героя [10]. Наоборот, все вокруг — и вода, которая его несет, и рыба, которая его спасает, и прекрасная лошадь, возникающая как дорогое и близкое ему поэтическое видение, и симпатичная собака, услужливо приносящая ему потерянный кулек, и добродушный, ждущий его с уже закипевшим самоваром медвежонок, и сам герой фильма — ежик — полны дружелюбия. Фильм пронизан детски чистым, возвышенно-наивным и романтическим взглядом на мир и потому так близок и понятен юному зрителю.

Норштейн отказался от графической линейности рисованного кино, от динамики карикатурно трактуемого персонажа. В отличие от Хржановского ему менее свойственна стилистика мультипликационного гротеска. Он все больше приходит к сложной аналитичной и включающей необычайное многообразие подходов и характеристик структуре, в которой пересекаются разные пространственно-временные и смысловые плоскости, основанные на изобразительно обобщенных и приобретающих символическое значение воспоминаниях, возникающих по ассоциации ситуациях и образах. Именно таков многоплановый, обращенный к годам военного детства мир «Сказки сказок» (1979).

Здесь еще многообразнее и действеннее использованы художественное время и пространство. Пространство то растягивается и уходит в бесконечность вместе с путником, удаляющимся за горизонт, или рыбаком, отправляющимся в плавание, то сосредоточивается на танцплощадке, откуда вновь устремляется по неизвестным и трудным дорогам войны.

Время тоже то сжимается в один неповторимый момент детства (когда одна рука идущего по земле мальчишки — в руке матери, а другая держит надкусанное яблоко), то с почти календарной точностью включает в себя историческое время (начало войны с уходящими в плащ-палатках в дождь и сумерки солдатами), то вновь устремляется в мир вымысла, в безграничные просторы фантазии. Время, причудливо отраженное в человеческом сознании, и реально и нереально.

Но если в «Сказке сказок» еще проявляется знаковая обобщенность мультобразов, то, работая над своей следующей картиной, «Шинелью» (по Гоголю), Норштейн все больше отходит от этого принципа типизации, всецело подчиняя логику развития картины новым, открывшимся для него в мультипликации богатейшим возможностям изобразительно трактуемого в динамическом решении сгущенного, разрабатываемого на тончайших нюансах психологизма. Это вторжение в глубины внутреннего мира и полноту социальных характеристик открывает перед мультипликацией новые горизонты. Проявившаяся уже в «Сказ-

ке сказок», эта тенденция была высоко оценена международной кинематографической общественностью. Международный референдум критиков, проведенный в 1984 году американским отделением АСИФА, признал эту картину лучшим, наиболее содержательным и оригинальным мультфильмом за всю историю этого вида киноискусства. Это еще одна несомненная и знаменательная победа советской мультипликации, признание ее глубокой и принципиальной новаторской сути, ее ведущего положения в мире.

Главные направления развития мультипликации связаны не только с выбором тем, сюжетов, характером типизации персонажей, жанрово-стилистическими поисками мастеров. Как и любое большое искусство, мультипликация, обращается ли она к поэтическому вымыслу сказки или к подчеркнуто узнаваемой в своих деталях злободневной проблематике, настроена ли на возвышенно-романтический лад или пользуется контрастно резкими красками сатирической палитры, стремится своими, особыми средствами отразить духовный мир современного человека.

Важное слово принадлежит здесь чуткой ко всему новому творческой молодежи. Гармония эмоционального и интеллектуального начал при значимости затрагиваемой темы — вот ключ, которым (каждый по-своему) стремятся овладеть талантливые молодые режиссеры.

Огромную роль в выдвижении новых творческих сил сыграл созданный по инициативе Анатолия Петрова молодежный альманах мини-фильмов «Веселая карусель», ставший школой мастерства для многих начинающих режиссеров. В этих миниатюрах, напоминающих своей краткостью эпизоды и зарисовки, происходила первая проба сил неофитов, нащупывание собственного почерка, поиски новых стилистических и жанровых решений. Здесь же, в этой своеобразной экспериментальной мастерской, появились и новые режиссерские опыты самого Петрова, прошедшего до того серьезные творческие испытания в качестве художника-мультипликатора, работавшего со многими видными мастерами, в числе которых были Л. Атаманов, Ф. Хитрук, А. Хржановский, и уже дебютировавшего фильмом «Учитель пения» (1968) в другом мультальманахе — «Калейдоскоп». Виртуозное мастерство «одушевления», глубокое понимание динамической структуры эпизода, оригинальность в подходе к тематическому материалу вскоре сделали его одной из видных фигур среди режиссеров студии. Его «карусельные» сюжеты — «Голубой метеорит», «Чудо» — дышат романтикой молодости, яркостью красок, ощущением будущего, в которое устремлены сегодняшние дела и помыслы современников. С этой же атмосферой романтически приподнятого восприятия жизни связан и

фильм А. Петрова «И мама меня простит» (1975), где впервые со всей определенностью сказалось стремление молодого мастера продемонстрировать свой особый вариант мультфильма, основанного на более точном, «натурально подлинном» благодаря использованию «фотографики» изображении. Высоко оценивая эту работу, Ф. Хитрук связывал ее особенности с достоверностью деталей, характером кинематографического решения внутрикадрового пространства, планов и ракурсов, до того обычно применяемых в натурном кино. Это была одна из форм приближения условной структуры мультфильма к координатам действительности, основанная на исканиях, быть может, еще не во всем последовательных и в чем-то спорных, но в то же время отражающих общие тенденции, характерные для творческих поисков молодого поколения мультипликаторов. В несколько модифицированном виде та же система образных средств использована и в следующем, на мой взгляд, лучшем пока что фильме А. Петрова, «Полигон» (1978), посвященном животрепещущей теме борьбы за мир, против угрозы военного конфликта. В картине, необычной по сюжету, оригинально использованы маски популярных киноактеров — Жана Габена, Пола Ньюмена, Мэла Феррера.

С «Веселой каруселью» связано начало режиссерской работы таких талантливых мультипликаторов, как Эдуард Назаров, Валерий Угаров, Геннадий Сокольский, Леонид Носырев, Галина Баринова, каждый из которых принес в мультипликацию свое неповторимое ви́дение жизни, понимание художественной природы и возможностей мультипликации.

Для Эдуарда Назарова, одного из самых ярких представителей режиссуры нового поколения, главной школой творчества, однако, была не «Веселая карусель», где он в середине 70-х годов выступил с миниатюрами «Бегемотик» и «Принцесса и людоед», а многолетнее участие в творческой группе Ф. Хитрука, сначала в качестве прорисовщика, потом художника-постановщика (совместно с В. Зуйковым, начиная с «Винни-Пуха» в 1969 г.), а позже и сорежиссера мастера в третьей серии «Винни-Пуха» и в небольшом фильме «Равновесие страха», получившем «Гран при» на Международном кинофестивале в Оберхаузене в 1976 году. Вслед за этим появились три самостоятельные работы — «Охота» (1979), «Жил-был пес» (1981) и «Путешествие муравья» (1983),— показавшие, что студия в его лице приобрела зрелого и самобытного мастера.

Если картина «Охота» была для молодого режиссера своеобразной разведкой большой, актуальной проблемы взаимоотношений мира человека и мира природы, то следующая работа поразила цельностью художественного мировосприятия, остро-

умным и ярким современным прочтением украинской сказки о волке и собаке, мастерской разработкой мультипликационных характеров, смелым и изобретательным использованием комедийных трюков. Наконец, интерпретация Назаровым сказки детского писателя В. Бианки — образец поэтически мудрой, полной тончайших нюансов экранизации широко известного литературного материала, ставшего значительно богаче и интереснее в своем мультипликационном варианте. Мир природы, замечательно изображенный на экране, словно раздвинулся, приобрел обычно не свойственную рисованному кино объемность и подлинность. Благодаря продуманному до мельчайших деталей строению кадра, применению непривычных в мультипликации и напоминающих натурную съемку планов и ракурсов, умело использованным записям натурных шумов перипетии надежд и разочарований потерявшегося в огромном царстве насекомых муравья, мечтающего о возвращении домой, и выразительные детали, показывающие отношение к нему других насекомых, приобрели новый, более глубокий и объемный смысл. Творческие поиски Э. Назарова, с такой полнотой и оригинальностью проявившиеся в этих фильмах, интересно вписываются в общие тенденции развития советской мультипликации 70—80-х годов.

В кукольном мультфильме в конце 70-х — начале 80-х годов также появились яркие художественные индивидуальности. Интересно и самобытно развивается творчество молодого режиссера Станислава Соколова, дебютировавшего оригинальным фильмом «Догада», выдержанным в духе традиций русского народного искусства. И более поздние его картины, такие, как «Черно-белое кино» (1984) и «Падающая тень» (1985), отличают острота и актуальность нравственной проблематики, глубокое понимание художественной природы мультипликации, еще не раскрытых ее возможностей.

На первый взгляд несколько особняком среди ярких художественных начинаний в плеяде талантливых мастеров нового поколения стоит творчество кукольника Иды Гараниной, начало режиссерской работы которой было положено в 1970 году на Центральном телевидении фильмом «Паучок Ананси», а затем продолжено на студии «Союзмультфильм». Однако характер ее исканий вполне соответствует общему руслу, в котором происходит развитие мультипликации нового периода. Подчеркнутая кинематографичность мышления, повышенное внимание к возможностям психологических решений в объемно-мультипликационном фильме — черты, свойственные ей с первых же шагов в режиссуре. Отсюда же идет и иной раз даже чрезмерное ее увлечение эффектами, свойственными натурному кинематографу, предназначенными для более активного прочтения «диалектики

души», внутренних побуждений и переживаний персонажа. Излюбленные ее приемы — движущаяся камера, изобретательное светотеневое решение кадра, пристрастие к крупным планам и необычным ракурсам, стремление раскрыть состояние героя через окружающую его предметную среду, — все это, хотя и в других формах, каждый по-своему применяют мастера нового поколения.

Гаранину отличает удивительная смелость в выборе для своих фильмов сложного, требующего глубокого психологического наполнения литературного материала. В 1977 году она с большим успехом осуществила постановку фильма «Журавлиные перья» по японской сказке, отмеченной неподдельной поэтичностью и острым социальным смыслом. Затем обращается к экранизации повести Карамзина «Бедная Лиза» (1979) и двум пьесам Ф.-Г. Лорки, создав по этим произведениям фильм «Балаган», насыщенный яркой театральностью и обнаженной условностью гротеска, за которой возникает другой план — история последней, безысходно-трагической любви Кристобаля. Еще более дерзновенный замысел, осуществлению которого посвятила себя Ида Гаранина, — постановка полнометражного мультфильма по известной сказке Р. Киплинга «Кошка, которая гуляла сама по себе».

Даже этот поневоле далеко не полный анализ новых режиссерских работ и основных направлений творческих поисков мастеров показывает, как широки, поистине безграничны сегодня горизонты, открывающиеся перед нашей мультипликацией.

О советской мультипликации нельзя сегодня судить только по тому, что делается на центральной студии «Союзмультфильм» в Москве. Как все наше искусство, мультипликация многонациональна, и процесс ее стремительного взлета охватил сегодня почти все республики. Республиканские школы мультипликации глубоко самобытны и при этом неразрывно связаны как с общими тенденциями развития советского кино, так и с давними традициями национальной культуры. Каждая из мультстудий, будь то опытные украинская, грузинская, эстонская или более молодые, например казахская, молдавская, вносит свои оригинальные черты и краски в общую панораму развития мультипликации.

В рамках этой работы нет возможности подробно остановиться на истории и особенностях формирования и развития каждой из национальных студий, охарактеризовать творчество всех мастеров, также, как нет возможности проанализировать картины, создаваемые на центральной и некоторых местных сту-

диях телевидения. Следует прежде всего отметить, что процесс развития мультипликации в республиках происходил и происходит при активной поддержке и помощи студии «Союзмультфильм» как в техническом плане, так и в творческом. Республиканские мультстудии, вместе взятые, выпускают теперь ежегодно столько же картин, сколько и «Союзмультфильм».

Опора на национальные традиции, стремление использовать для развития современного языка мультипликации богатые источники народного и классического искусства характерны для всех мастеров республиканских мультстудий. С каждым годом изощреннее становится технология мультпроизводства, богаче — арсенал художественных средств рисованного и кукольного кино.

Республиканские мультстудии различны по своему «возрасту», опыту, традициям. На Украине уже в конце 20-х — начале 30-х годов работали такие великолепные мастера, как Вячеслав Левандовский, талантливый художник, интересно использовавший в мультипликации разработанную им технику плоской марионетки. Он начал свою деятельность в Одессе, а затем поставил в Киеве фильм «Сказка о белочке-хозяюшке и о мышке-злодейке». Режиссеры Евгений Горбач и Семен Гуецкий в середине 30-х годов создали первые рисованные украинские фильмы «Мурзилка в Африке», «Тук-тук и его приятель жук». Вместе с ними на Киевской студии работал Ипполит Лазарчук, сначала в качестве ассистента режиссера, а затем как постановщик детских фильмов.

В последние предвоенные годы выпуск художественных фильмов на Украине был прекращен, силы режиссеров — мультипликаторов и художников были сконцентрированы в области учебного и научно-популярного кино, получившего на студии «Киевнаучфильм» значительное развитие. Только в 1959 году вновь созданный и работавший под руководством Ипполита Лазарчука цех художественной мультипликации приступил к постановке своего первого фильма, «Приключения Перца», выпущенного два года спустя на экраны страны. С этого фильма и начинается история нынешнего мультипликационного объединения на Украине.

Заслуга Ипполита Лазарчука не только в том, что он развивал одно из самых ярких и плодотворных направлений, связанных с традициями украинской изобразительной культуры и народного юмора. Он воспитал группу талантливой молодежи. Постоянно работавший с ним как художник-постановщик Евгений Сивоконь, Владимир Дахно, Давид Черкасский, Алла Грачева и другие представители молодого поколения украинских мультипликаторов стали сегодня режиссерами со своим индивидуальным творческим почерком.

После смерти И. Лазарчука руководство объединением взяла на себя инициатор и активный участник всех творческих начинаний украинской мультипликации Ирина Гурвич.

Опора на прогрессивные национальные традиции, стремление использовать для развития современного рисованного фильма богатый источник народного искусства — один из главных принципов творчества, которым неизменно руководствуются украинские мультипликаторы. Идет ли речь о произведениях эпического склада, таких, как фильмы мастера старшего поколения Нины Василенко «Маруся Богуславка» (1969), «Сказание про Игорев поход» (1974, по «Слову о полку Игореве») или о по-народному ярком и сочном фильме Ирины Гурвич «Как жены мужей продавали» (1972, призы в Загребе и Нью-Йорке), основанном на украинской шуточной песне, рассказывающей о том, как решено было распродать на рынке опостылевших горе-мужей, — красочность и своеобразие стилистики народного изобразительного языка, его излюбленных форм дает себя знать со всей очевидностью.

Отметившее в 1984 году свое 25-летие творческое объединение мультипликаторов Украины богато сегодня режиссерами и художниками, работающими в самых различных жанрах. От патетической «Легенды о пламенном сердце» (1967, по Горькому) Ирины Гурвич и ее же философской сказки (по мотивам К. Паустовского) «Теплый хлеб» (1973) и публицистически темпераментной «Трубки мира» (1979, по поэме Лонгфелло) до лаконичных сатирических новелл Евгения Сивоконя «Человек и слово» (1974), «Осторожно — нервы» (1975) и комедийного сериала Давида Черкасского «Приключения капитана Врунгеля» (1981); от начиненного гиперболами «народно-эпического» шуточного цикла Владимира Дахно о казаках («Как казаки кулеш варили», «Как казаки в футбол играли», 1970; «Как казаки невест выручали», 1973; «Как казаки соль покупали», 1975; «Как казаки олимпийцами стали», 1978; «Как казаки мушкетерам помогали», 1979) до романтически тонких и мудрых в своей ненавязчивой назидательности миниатюр Аллы Грачевой — таков диапазон творчества украинских мультипликаторов. Уже режиссерский дебют А. Грачевой, ее фильм «Медвежонок и тот, кто живет в речке» (1966), принес ей международное признание. Фильм был отмечен премией за оригинальное решение темы мирного сотрудничества: «Тот, кто придет с улыбкой, — встретит улыбку».

Вслед за этим появились ее пронизанные поэзией и лиризмом ленты: «Страшный, серый, лохматый» (1971), «Тигренок в чайнике» (1972), «Как ежик и медвежонок встречали Новый год» (1975) и другие.

В Грузии постановка первого художественного рисованного фильма, «Аргонавты», была осуществлена в 1936 году. Его создатели, режиссер Владимир Муджири и художник-постановщик известный живописец и график Ладо Гудиашвили, использовали мотивы древнегреческого мифа и его персонажей — Ясона и Медею, для того чтобы в сказочной форме рассказать о современной жизни своей республики. Участие такого крупного мастера, как Ладо Гудиашвили, в утверждении основ и традиций национальной мультипликации было принципиально важно.

Хотя в предвоенные годы в грузинском рисованном кино работал всего лишь один режиссер, В. Муджири, поставивший еще несколько картин, интересно отметить, что самобытность грузинской мультипликации была оценена уже в то время. В журнале «Сабчота хеловнеба» в 1937 году французский литератор Пьер Вормс, побывавший в Тбилиси, написал: «В эпоху, когда мир покорен фильмами Уолта Диснея, маленькая грузинская кинематография создает свое самостоятельное и не подверженное никаким влияниям искусство рисованного фильма».

В начале пятидесятых, а затем в шестидесятых годах наступил новый этап в развитии национального мультипликационного фильма. На студию пришли из игрового кино режиссеры Ш. Гедеванишвили, К. Микаберидзе, А. Хинтибидзе. Молодые художники-мультипликаторы В. Бахтадзе, Т. Микадзе, Г Чмутов пробуют свои силы в режиссуре. В. Бахтадзе ставит совместно с Ш. Гедеванишвили детский фильм «Курша», отличавшийся выразительной пластикой и звуковым решением. К народному творчеству — грузинским легендам и сказкам обращаются Т. Микадзе, А. Хинтибидзе и Г. Чмутов.

В 1957 году В. Бахтадзе совместно со сценаристом Н. Бенашвили и художником А. Бердзенишвили начинает фильмом «Приключения Самоделкина» серию своих картин, посвященных необычному современному герою — «механическому человечку», мастеру на все руки. Самоделкин, представляющий собой конструкцию из магнита, трубок и шестерен и олицетворяющий современные технические знания, становится героем фильмов Вахтанга Бахтадзе («После гудка», 1959; «Самоделкин-спортсмен», 1961; «Самоделкин в космосе», 1971; «Самоделкин под водой», 1977; «Самоделкин на выставке», 1980) и завоевывает популярность у детского зрителя. «Приключения Самоделкина» получают призы на Всесоюзном кинофестивале в Москве и на Международном кинофестивале в Сан-Франциско. В этом цикле фильмов, как и в других работах В. Бахтадзе, проблемы общечеловеческие сочетаются с национальными мотивами творчества, ярким колоритом грузинского типажа, пейзажа, музыки, характерными особенностями рисованного жеста и мимики.

В фильме В. Бахтадзе «Нарцисс» (1964) тема самовлюбленного юноши решена в двух аспектах, романтическом и сатирическом, — сюжет античного мифа получил современное осмысление. Следующая картина режиссера, «О мода, мода!» (1968), — веселое обозрение нравов разных времен, сатирические заметки художника на полях истории костюма, рассказывающие о причудах моды, ее смешных и нелепых сторонах. Фильм «Еще раз о моде» как бы продолжает предыдущий, составляя с ним своеобразную дилогию. Но действие перенесено в Западную Грузию, и рисованная новелла изображает национальный быт и обычаи. В законченном в 1973 году фильме «Новолуние» В. Бахтадзе создает нечто вроде вариаций на темы «Пигмалиона»: бедный юноша — скульптор изваял статую гордой и прекрасной княжны; статуя и княжна, его непреклонная возлюбленная, меняются местами — мечта становится реальностью.

Свое особое место принадлежит в грузинской мультипликации и другому талантливому мастеру, А. Хинтибидзе, рано умершему, но начинавшему одновременно с В. Бахтадзе и создавшему несколько оригинальных картин, например «Свадьба соек» (1957) и «Вражда» (1959), в которых ярко воплощены поэзия национального фольклора, национальная сатира.

Интересны картины и других грузинских мастеров — «Храбрый Важа» Б. Стариковского, «Золото» О. Андроникашвили, «Нико и Сико» Ш. Гедеванишвили. Заслуживают внимания и мультфильмы известного режиссера игрового кино Михаила Чиаурели, пришедшего в середине 60-х годов в мультипликацию, — «Певец зари» (по мотивам пьесы Э. Ростана «Шантеклер»), «Как мыши кота хоронили» (по Жуковскому), «Блоха и муравей», «Петух-хирург» и другие.

Оригинальны, полны национального своеобразия и фильмы грузинского режиссера-кукольника Карло Сулакаури «Девочка и фонтан», «Бомбора», «Коварство и любовь» и другие. Примечательным явлением в кукольной мультипликации стала серия фильмов режиссеров Гоги и Гиви Касрадзе «Любопытный», поставленная по сценариям талантливого мастера игровых киноминиатюр Михаила Кобахидзе. Лаконизм, броская выразительность мультипликационного движения, неожиданность комедийных трюков говорят о смелости поисков молодых грузинских художников.

Грузинская мультипликация в последние годы в связи с приходом большого числа молодых режиссеров (некоторые из них, как, например, И. Доиашвили, постановщик фильмов «Оптимистическая миниатюра», 1978 и «Летучая мышь», 1981, уже прошли школу основательной учебы, работая художниками в творческих группах А. Хинтибидзе, В. Бахтадзе и других мастеров

старшего поколения) переживает период все более активных творческих исканий. Однако стремление овладеть современными идеями и формами нередко приводит еще недостаточно зрелых и опытных художников к «новинкам» вчерашнего дня, к уже отработанным штампам европейской и американской мультипликации.

Гораздо сложнее найти собственное решение в русле имеющих солидные исторические основания традиций национальной культуры и художественного мышления. К числу по-настоящему оригинальных открытий в грузинском рисованном кино принадлежали несколько фильмов молодого, трагически погибшего тбилисского мастера М. Баханова, и особенно его «Ра-ни-на», картина, в которой современная идея о назначении искусства и связанная с национальными мотивами форма слиты и выражены в неразрывном единстве.

Интересны и другие работы молодых, например: «Садовник» (1975) Г. Петриашвили; «Мудрец и осел» (1978), поставленный И. Самсонадзе по мотивам книги Сулхан-Саба Орбелиани «Мудрость вымысла»; фильм «Чума» (1983) Д. Такаишвили, получивший приз на Международном фестивале в Канне; остроумная картина «Все для аиста» (1983), созданная М. Саралидзе совместно с болгарскими кинематографистами.

В Армении первые попытки создать национальную мультипликацию были предприняты еще в годы, непосредственно предшествовавшие Великой Отечественной войне. Работавший в то время в Ереване Лев Атаманов поставил один из лучших советских рисованных фильмов того времени — «Пес и кот» (по сказке Ованеса Туманяна). Начавшаяся война прервала работу студии, и только через тридцать лет мультипликация в республике возродилась вновь. В нее пришли уже опытные художники, работавшие до того в игровом кино, — В. Подпомогов, С. Андраникян, С. Бабаян и другие. Острая антивоенная тема, сочетание плоских марионеток с рисованной техникой, яркие пейзажи и выразительные типажи — все это дало возможность В. Подпомогову сделать свою первую ленту, «Капля меда» (1968), интересной и впечатляющей.

Оригинальный фильм в жанре современной сказки, «Невеста солнца» (1971), создал талантливый художник и режиссер С. Андраникян. В картине действуют яркие образы-символы национального фольклора. Тональность и живописная манера другого фильма С. Андраникяна, «Волшебный лаваш», поставленного им совместно с Н. Атаджанян, иная. Типажи и пейзажи выдержаны здесь не в условно-сказочном ключе, а напоминают стилистику картин Мартироса Сарьяна.

 Мультипликаторы Армении, как и режиссеры других респуб-

лик, уделяют особое внимание фильмам для детей. Среди удачных картин этого рода — «Тигры полосатые» (1969) Р. Бабаяна и В. Подпомогова, «Мышонок Пуй-Пуй» (1971) Р. Бабаяна, «Пингвин Вин» (1973) С. Андраникяна, «Сказка про снежного человека Дорбульку» Р. Саакянца.

В 70-е и 80-е годы в Армении особенно активно работают режиссеры и художники Р. и Л. Саакянц, оригинальные фильмы которых, «Лилит», «Лисья книга», «Собрание мышей», «Охотники», «Кикос», «Тысяча уловок», тесно связаны с традициями национальной художественной культуры и с изобретательным использованием выразительных средств современной мультипликации. В последнее время выступили с новыми режиссерскими работами и другие представители молодого поколения — С. Галстян, Г Мартыросян.

Эстонское кукольное и особенно рисованное кино — одно из ярких явлений в многонациональной мультипликации нашей страны. История его началась в 1957 году, когда под руководством Эльберта Туганова в Таллине была организована группа мультипликаторов и затем поставлен первый кукольный фильм, «Сон маленького Пеэтера», по мотивам сказки датского писателя Иенса Сигсгорда «Палле один на свете».

До этого, сразу после окончания Великой Отечественной войны, Туганов стал работать оператором на студии «Таллинфильм», хорошо знал возможности комбинированных съемок. Но в области объемной мультипликации ни он, ни его новые коллеги еще не имели никакого опыта. Пришлось постигать премудрости искусства кинокуклы у мультипликаторов Москвы, учиться непосредственно на практике, во время постановки картины.

В основе того, что делает вслед за своим первым фильмом Туганов, лежит обращение к фольклору, и прежде всего к сказке, естественно объединяющей для мультипликатора задачи и нравственного и эстетического воспитания, особенно когда он создает фильмы для детского зрителя. Однако от сказок с драконами и ведьмами («Северный дракон», «Лесная сказка») режиссер вскоре переходит к вполне современным сюжетам. Его фильм «Отть в космосе» (1961) — одна из наиболее удачных картин этого периода, когда совершались первые полеты советских космонавтов. Изобретательно найденное изображение сверкающей огненным шлейфом, устремляющейся в звездные дали ракеты; фантастическая панорама космических пейзажей; выразительный монтаж общих планов с «интерьером» — мальчишкой в летающем в просторах вселенной корабле — все это было ново и оригинально. Режиссер отвечал своим творчеством на волновавшие всех проблемы.

Стремясь все полнее и глубже осознать художественные возможности мультипликации, Туганов обращается к сатире. Он ставит фильмы, в которых широко представлены гротеск, гипербола, всевозможные элементы пародии, эффектно обыгрываются абсурдные и парадоксальные ситуации. Так, в фильме «Почти невероятная история» одержимый идеей сверхприбыли фабрикант завода, выпускающего мебель, вместо объявивших забастовку рабочих решает нанять «живых роботов» — обезьян, которым, по его представлениям, в сущности, ничего не нужно, кроме бананов.

Особенно удачным как по выразительному типажу кукол, так и по остроте и актуальности темы был фильм «Талант», посвященный проблемам воспитания в семье.

Саркастически метко высмеивает фильм родителей, которые во что бы то ни стало хотят видеть свое чадо артистической знаменитостью, хотя для этого у их отпрыска нет ни малейших данных.

Сатира Туганова приобретает и более развернутые жанровые формы. Так, в двухчастном фильме «Кровавый Джон» (1974) он рассказывает комическую историю главаря пиратов и красавицы донны Изабеллы, пародируя потешные народные рассказы о бесстрашном разбойнике, оказавшемся под каблуком у покорившей его «роковой женщины».

Но как ни близки и дороги мастеру комедийные тона и краски, он не чуждается и лирики. Ее блестящим образцом является, на мой взгляд, фильм «Последний трубочист» (1964) — полная поэзии современная притча о профессии и гражданском долге, о том, как важно и нужно человеку быть полезным людям, даже тогда, когда ты уже не можешь заниматься привычным для себя делом, которому ты посвятил многие годы.

Режиссер не боится в фильмах для детей затрагивать в сказочной форме и самые серьезные проблемы современной науки, раскрывать их доступно, просто. Его фильмы «Атомик», «Атомик в опасности» (1970) рассказывают детям об атомной энергии, ее силе и могуществе, о том, как ученые заставили раскрепощенный атом служить людям, мирным целям и как его хотят подчинить своим коварным замыслам милитаристы. Эти картины можно отнести к тому жанру «познавательного фильма», который все более активно разрабатывается нашими мультипликаторами.

В конце 70-х годов Туганов — в неустанных поисках новых технических средств и выразительных возможностей объемной мультипликации. В фильме «Вдохновение» он смело сочетает натурные кадры, посвященные грандиозному по масштабам традиционному певческому празднику, который происходит каждые

пять лет в Таллине, с зарисовками художника-мультипликатора, сделанными как бы с натуры во время этого события.

В антимилитаристском по теме фильме «Капитан из Кёпеника» (1978) стилизует изображение под немецкую графику. В «Жертве» (1980), сатирической сценке о вреде курения, использует фигурки из разноцветного пластилина, легко поддающиеся в мультфильме выразительной трансформации. Наконец, в фильме «Сувенир» (1979) впервые в отечественной мультипликации обращается к стереоскопии.

Хейно Парс, оператор восьми кукольных фильмов начального периода, а затем режиссер, — один из самых горячих энтузиастов творческой группы и инициативных ее участников.

В 1962 году он дебютирует в режиссуре фильмом «Маленький мотороллер» и вскоре становится очень яркой и своеобразной фигурой эстонского кукольного киноцеха. Работу режиссера Хейно Парс понимает как должность главного выдумщика и конструктора в творческой группе, изобретателя, который, умело пользуясь выразительными средствами мультипликации, смело сталкивает фантазию и действительность, реальное и вымышленное.

Следующая его картина стала началом серии познавательных фильмов с постоянным, вскоре широко популярным в детской аудитории мультипликационным кукольным персонажем — оператором Кыпсом, совершающим необычные путешествия в мир живой природы.

Знакомясь с фильмами этой серии, нельзя не удивляться тому, как смело, уверенно и разнообразно использован в них прием сопоставления натуры и сказки.

Одержимый идеей синтеза выразительных средств различных видов кино, идеей блестящей, хотя всегда нелегко осуществимой, Хейно Парс без конца экспериментирует в этом направлении, ошибаясь, не достигая необходимого впечатления полной художественной убедительности и снова обращаясь к неустанным поискам. Почти совсем в духе Владислава Старевича он ставит картину «Вот так чемпионы!» (1971) и изображает в ней событие поистине необычное — лесную спартакиаду, летние спортивные игры, в которых в качестве спортсменов выступают и состязаются гусеницы, жуки, букашки.

В продолжение этой линии своего творчества, последовательно развивая найденный прием, Хейно Парс и другие участники его творческой группы в фильме «Водяные» (1973) ведут юного зрителя в другое, не менее волшебное царство — знакомят с подводным миром и его обитателями.

В следующем фильме, «Песни весне» (1975), режиссер ставит перед собой еще более сложную задачу и вновь совмещает

столь трудно совместимое — мир кукол и живую природу. На этот раз главными персонажами мультфильма становятся певчие птицы — они составляют звонкий весенний хор, которым дирижирует кукла. Сила этого фильма в единстве его звуковой и изобразительной тональности, в яркости и цельности мажорного настроения, которым он проникнут. Контрапункт изобразительного и музыкального начал режиссер осуществил с большим мастерством.

Работа Хейно Парса разнообразна по жанрам, его поиски, как лучи, расходятся в разные стороны, вновь и вновь преломляясь в главной для него сфере. Сфера эта — киноискусство для детей.

Характерен для этой линии творчества Парса фильм «Семь друзей Юссике» (1967), в котором использованы бумажные вырезки. В основе утверждаемых режиссером нравственных принципов лежит представление о труде как главном начале, без которого человеческая жизнь теряет свой смысл и значение.

Но, пожалуй, самым впечатляющим среди фильмов Парса, утверждающих смысл и значение труда, следует назвать картину «Горе-кузнец» (1976), созданную по мотивам эстонских народных сказок. Это полный едкой и злой насмешки сказ о нерадивом подмастерье, лентяе и лоботрясе, которого отец отдает на воспитание кузнецу.

В 1967 году Парс ставит фильм «Хитрый Антс и нечистый», сюжет которого во многом напоминает мотивы, использованные Пушкиным в его «Сказке о попе и работнике его Балде». Здесь то же состязание лукавого и смекалистого народного героя с чертом, который терпит в этом поединке поражение.

Еще необыкновеннее, при всей обыденности темы, «волшебная» сказка с великанами и ведьмой «Снежная мельница», поставленная Парсом в 1970 году. Сюжет фильма, воссозданная в нем атмосфера севера, зимних пейзажей удивительно поэтичны. Герои фильма, Тимбу-Лимбу и ее друзья, отправляются в горы, чтобы пробудить ото сна создающих снег седобородых великанов-мельников, околдованных нечистой силой, и вновь вернуть зиме ее прежние обаяние и поэтичность.

Не изменяя своей привычке и принципу работать главным образом для детского зрителя, режиссер в 70-е годы ставит несколько фильмов и для взрослых. И, вероятно, наиболее законченным и совершенным из этих его фильмов стал «Гвоздь» (1972), получивший премии в нашей стране и за рубежом.

Фильм состоит из четырех микроновелл, единственные персонажи которых — обыкновенные гвозди. Жесткий металлический материал благодаря ювелирно точному одушевлению получил выразительность, которой мог бы позавидовать любой мим.

Поиски Парса открывают для нашей мультипликации новые перспективы в этой еще недостаточно изведанной области.

Неугомонный фантазер, выдумщик и изобретатель, Парс даже к такой, казалось бы, сугубо прозаической теме, как критика пьянства, сумел найти свой особый ключ. В «Сказке о его высочестве» (1974), поставленной по его собственному сценарию, он разыграл в куклах тему самого человеческого организма, показав в условных кукольных образах его стройный, подчиненный своим законам механизм, безукоризненно четко слаженный в работе каждой детали. Органы человеческого тела — желудок, печень, сердце и прежде всего «его высочество» мозг — представлены частями огромной и сложной машины, в которой каждая новая порция спиртного нарушает его внутренний лад, вызывает аварию и приводит к полному краху, к катастрофе.

В последние годы в том, что делает Хейно Парс, возникают некие повторы с тем, что уже сделал он сам или его коллеги. В 1979 году он, прибегнув к технике стереоскопического мультфильма, ставит картину «Когда поют мужчины», в которой, как и во «Вдохновении», использована тема знаменитых певческих хоровых праздников, ставших в Эстонии традиционными.

Затем он вновь обращается к теме и материалу, снискавшим ему необычайный успех и признание у отечественного и зарубежного зрителя, и ставит второй фильм, в котором различные ситуации, переживаемые людьми, разыграны с помощью одушевления обыкновенных гвоздей.

До 1971 года в Эстонии существовала лишь кукольная мультипликация. Зачинателем рисованного кино стал художник Рейн Раамат.

Первые опыты режиссера были достаточно робкими и, как и у многих, начинались с мини-фильмов — своеобразных киноскетчей или рисованных новелл, источник которых — оживающие на мультэкране карикатуры.

Созданный в 1973 году Рааматом фильм «Полет» принципиально отличался от первых его картин и нес в себе черты программные для всего творчества режиссера. По своему характеру это был фильм символический, предельно обобщенный, рассказывающий о вечном, неудержимом стремлении человека ввысь и в прямом и в переносном смысле — и в просторах вселенной и в безграничных далях его собственной мечты и фантазии. И очень важно, что фильм — у Раамата впервые! — был живописным, свободным, раскованным по стилю и мультипликационному движению, в нем жило какое-то особое чувство пространства, его бесконечности, беспредельной объемности.

Символика колористических тональностей, создающая «цветовой аккомпанемент» к действиям персонажей, еще обстоятель-

нее и детальнее разработана в следующем фильме режиссера — «Жар-птица» (1974).

В дальнейшем Раамат обращается к поискам рисованных персонажей, способных населить, сделать более земным и конкретным пространство мультфильма. И первым на этом пути был созданный в 1974 году фильм «Простаки» (художники Прийт Пярн и Каарел Курисмаа) — экранизация одноименного произведения выдающегося эстонского писателя прошлого века Фридриха Рейнхольда Крейцвальда, составителя народного эпоса «Калевипоэг», просветителя и зачинателя национальной литературы. Тупость, косность, консерватизм — таковы главные мишени его рассказов, выдержанных в духе народной сатиры.

Режиссер все больше стремился в своем творчестве к тому, чтобы актуальная, волнующая тема была раскрыта в мультипликации через судьбу человека, дело, которому он себя посвятил. Такой подход к теме требовал более развернутой и внутренне напряженной драматургии, а также новой техники живописного решения фильма.

Человек, мир его нравственных принципов и окружающая его природа — вот животрепещущая проблема, которой посвящен следующий фильм Раамата, «Стрелок» (1976). Это рассказ о человеке, бесстрашно сражающемся с непокорной морской стихией и словно сравнявшемся с ней в могуществе в этой упорной борьбе.

Режиссер создает картину «Антенны среди льдов» (1977), где, как и в предыдущем фильме, использована техника «переплывов». На экране — метеоролог в момент решающей его судьбу борьбы с суровой северной природой; он погибает в этой неравной схватке, но до конца остается верным своему долгу.

Стремление полнее использовать возможности живописного решения в рисованном кино все больше определяет характер поисков мастера. Они приводят Раамата к одной из лучших его картин, «Поле» (1978), в которой экран, словно музыкальный инструмент или лирическая поэзия, становится непосредственным выразителем тончайших чувств и переживаний. В этом фильме, как и во всем творчестве Раамата, ярко выражены основные тенденции советской мультипликации 70—80-х годов.

Единство, соподчиненность частей оказались в этом фильме особенно важны. Режиссер обратился к теме древней и вечно новой, как сама жизнь. Он создал поэму о человеческом труде — нелегком, каждодневном, требующем настойчивости, воли, упорства. Эта тема воплощена им в образе пахаря, приобретающем характер метафоры, символа.

Затем режиссера привлек необычный для него материал — старинная народная легенда, истоки которой в средневековых

преданиях острова Сааремаа о Большом Тылле, национальном герое, которого народ наделил силой и ростом великана, богатыре, в трудный момент встающем на защиту своей страны и гибнущем в борьбе с иноземными захватчиками.

В полном соответствии с замыслом режиссера главный художник фильма, самобытный живописец Ю. Аррак, и художник-постановщик талантливый график Х. Эрпи соединили в образе Тылла реальное и мифологическое — облик сдвигающего скалы исполина с хитроумием, смекалкой и добросердечием крестьянина, не боящегося вступить в поединок даже с самим чертом.

Героическая тема фильма «Большой Тылл» (1980), его оригинальная стилистика, особый ритм и эпическая монументальность, сочетающиеся с драматически напряженным действием, колористическая яркость изобразительного решения, выдержанного в красновато-лиловой гамме, а также строгая продуманность и выразительность композиции буквально каждого кадра (художники-мультипликаторы А. Сильбаум и В. Уусберг) — все это делает картину принципиальной и важной творческой победой возглавляемого Р. Рааматом коллектива. Картина была отмечена первой премией на Международном фестивале мультипликационных фильмов в Оттаве в 1982 году.

В основу своей следующей, чрезвычайно смелой работы, «Ад» (1983), режиссер положил не литературное произведение, а три широко известных листа выдающегося эстонского графика первой половины нашего века Эдуарда Вийральта — гравюры «Кабаре», «Проповедник» и «Ад», созданные им в годы пребывания в Париже и являющиеся признанной вершиной творчества этого художника.

Написанные в самом начале 30-х годов, в канун прихода гитлеровцев к власти, в момент, когда над Европой сгущались зловещие тучи войны, они чутко отразили атмосферу тех лет — ощущение надвигающейся опасности и одновременно опустошенности и беспомощности буржуазного сознания перед стихией им же порожденного зла и насилия, дали убийственную по едкости характеристику раздираемого противоречиями западного мира.

В композиционном решении фильма огромное значение имеет музыка (композитор Л. Сумера). Картина построена по принципу контрастного сопоставления музыкальных мотивов, выражающих главные темы произведения. Если первый эпизод основан на ностальгическом танго (его тему ведет старый скрипач), а второй — на канкане (ритм которого задает флейта), то третий — своеобразный поединок двух этих мотивов.

Особенно удачно использовал Раамат мотив гигантского фантастического чудовища из металла, увешанного воинскими кре-

стами, — олицетворение разгулявшейся, античеловеческой стихии милитаризма. Мультипликация позволила изобразить еще более отталкивающим этот бездушный механизм — символ войны: вращающиеся зубчатые колеса, сверкающие лихорадочным огнем глаза, массивная, на винтах голова, из пасти выдвигается грозное жерло орудия, уничтожающего вокруг все живое.

Фильм Рейна Раамата «Ад» звучит предупреждением, призывом к бдительности. Отсюда — несомненная актуальность этого значительного произведения эстонской мультипликации, его современный публицистический смысл и пафос.

Эстонская мультипликация — созвездие ярких творческих индивидуальностей.

Интеллектуализм — отличительная черта сатирического мышления Прийта Пярна, его манеры всестороннего аналитического «прощупывания» ситуаций, в которые попадает его рисованный герой. Художник-постановщик в фильмах Раамата «Простаки» и «Сорванец», в фильме Аво Пайстика «Сон технократа», Пярн в 1977 году сам становится режиссером.

Сюжетно его первая картина, «Круглая ли земля?», достаточно традиционна: это фильм-путешествие. Путешествие кругосветное, а потому весьма разнообразное и богатое по впечатлениям, краскам, нюансам увиденного и пережитого. По форме это почти дневник — графический рассказ с множеством наблюдений и комических деталей, в котором пределы человеческой жизни и исканий совпадают: начав свой путь юношей, пройдя через страны и континенты, путник возвращается старцем туда, откуда вышел. Путешествие было длиною в жизнь.

В следующей своей работе, «Зеленый медвежонок» (1979), Пярн последовательно продолжает развивать принцип «авторского» фильма, выступая в нем не только режиссером, но и сценаристом и художником. Медвежонок в его картине совсем не обычный обитатель леса, а артист, главное занятие которого — фокусы с перевоплощениями. Перевоплощается он в самые неожиданные существа и предметы и этим пугает зверей, нарушая привычный ход и порядок вещей, установленный издревле. Режиссер показывает, что условность искусства, его законы — это эстетическая реальность, которую надо уважать и с которой должен считаться зритель. Так незамысловатая притча о маленьком артисте помогает лучше понять природу искусства, диалектику его функций.

Третью режиссерскую работу Пярна, осуществленную в 1980 году, «Несколько упражнений для начинающих самостоятельную жизнь», смело можно назвать картиной философской. Пярн снова выступает здесь не только как режиссер, но и как сценарист и художник. Фильм, на редкость внутренне цельный

и диалектичный, начинается с многозначительной и содержательной символики — широко известного рисунка Леонардо да Винчи, в котором он изобразил в качестве идеального эталона пропорций человеческое тело, вписанное в круг и квадрат, в пределах которых умещается несколько основных движений. С помощью этой изобразительной формулы фильм показывает, что только бюрократ, перекладывающий с места на место бумаги, может ограничиться этими несколькими движениями, в «классических» пределах замкнутого пространства. Всем своим образным строем он говорит о ценности человеческой индивидуальности, творческого начала в поступках и мышлении человека.

Фильм «Треугольник» (1982) Пярн поставил по мотивам сказки Я. Кундера «Человек, который живет под печкой». Режиссер обращается в этой рисованной трагикомедии к проблеме семейных отношений. Фильм удивительно прост и целен по своему решению и свидетельствует о росте и совершенствовании мастерства Пярна, гармоничности его авторского стиля.

Картина лишена текста, но ее учащенный ритм подчеркнут бесконечным повторением имен персонажей, которое выглядит как своеобразный звуковой орнамент, сопровождающий действие, — нечто вроде подтверждающей семейные контакты переклички, пародирующей пустоту и инерционность банальных форм бытового общения.

Фольклорно-сказочный мотив человечка, «живущего под печкой», который и оказывается третьим в пресловутом любовном треугольнике, придает дополнительный привкус фантастичности и парадоксальности сатирическому повествованию.

Изобразительность Прийта Пярна — режиссера, сценариста и художника, смысловая емкость и ритмическая выразительность его графических кинокомпозиций, неповторимая оригинальность манеры, богатство фантазии, выдумки при завидном постоянстве пронизывающей его рисованные парадоксы иронической тональности — все это наполняет творчество талантливого мастера неподдельной и заразительной стихией юмора, особенно ценного в мультипликации, когда за ним скрыто острое, язвительное жало сатирика, умеющего метко поразить точно выбранную мишень.

В следующем фильме, «Небылицы» (1984), П. Пярн последовательно развивает приемы мультипликационной трансформативности, создавая на их основе причудливый мир фантазии.

Фильм получил высшую премию — «Гран при» на фестивале в Варне (1985), призы на нескольких других фестивалях.

Художник целеустремленный и оригинально мыслящий, Пярн пришел в мультипликацию не только со своим собственным отточенным стилем карикатуриста, но и с ясным сознанием того,

что он хочет и ищет в искусстве. Созданные им фильмы, внутренне связанные своеобразием его творческой индивидуальности, убедительно это подтверждают, открывая перед ним новые увлекательные перспективы.

Говоря о своеобразии эстонского рисованного кино, нельзя не упомянуть о творчестве еще одного мастера, Аво Пайстика, режиссерская работа которого началась в 1973 году с фильма «Цветные карандаши». Картина адресована детям и напоминает веселую игру, в которой важна находчивость, умение быстро и точно «разговаривать» языком рисунка. В беглых карандашных набросках как бы даны первые представления о началах диалектики, о явлениях повседневной жизни, их связи, о существующих в мире контрастах и противоречиях.

В следующем, также детском фильме режиссера, «Где растут звездочки?» (1974), эпизоды сна, выдержанные в иронической тональности, создают комический эффект контраста между тем, каким герой видит себя сам, и тем, что он собой представляет.

Затем А. Пайстик обращается к сатире, и здесь наиболее значительным становится его фильм «Сон технократа» (1977). Героя картины, ставшего рабом, жертвой гипертрофированного комфорта пресловутого «общества потребления», со всех сторон атакует сверхмеханизированная западная цивилизация. Особенно удачен эпизод, в котором герой оказывается в окружении природы, строго дозированной по установленным нормам и шаблонам. При этом «естественный» пейзаж, преподносимый в воскресенье обитателю стандартного технократического мира, стилизован под западных художников-примитивистов и словно сошел с полотен французского живописца-самоучки Анри Руссо.

Гиперболизм — характерная черта творчества А. Пайстика. На комедийном преувеличении основан его фильм «Пылесос» (1978), в котором этот обычный предмет домашнего обихода выходит из повиновения и начинает напоминать огромного удава, заглатывающего все, что встречается ему на пути.

Особое место среди фильмов режиссера, предназначенных детскому зрителю, занимает серия картин, посвященных приключениям необычного сказочного героя с большой яйцевидной головой, рождающегося из капли воды. Зовут его Клабуш. После первого, так и названного фильма, «Клабуш», созданного в 1978 году, были поставлены «Клабуш, Нипи и злая рыба» (1979) и «Клабуш в космосе» (1981). В этой серии режиссер, думается, нашел то, что давно уже искал, — сюжеты необычайно просторные и емкие, яркую, полнокровную сказочность, выразительный язык обобщенной метафорической образности.

В последние годы в эстонскую мультипликацию пришло вполне ощутимое пополнение. Это А. Ахи, пробующий свои силы в

поэтическом кукольном и перекладочном мультфильме, адресованном детям; К. Киви, построивший свой первый фильм, «Бумажный лист», на обобщенных образах-символах; К. Курепыльд, создавший аллегорический фильм «Баран и роза», напоминающий басню. Еще несколько молодых режиссеров уже подготовили или завершают свои фильмы-дебюты. Неустанный творческий поиск, всегда отличавший эстонских мультипликаторов, продолжается.

В 60—70-е годы мультипликация стала развиваться и в других союзных республиках. В Казахстане, например, мультцех был создан в 1967 году. В него пришла молодежь, получившая специальное образование во ВГИКе, выпускники алма-атинского художественного училища. Возглавил мультипликационную мастерскую Амен Хайдаров. Еще в годы учебы на художественном факультете ВГИКа он обратился как к материалу для дипломной работы к казахской народной сказке «Почему у ласточки хвостик рожками?». Эта сказка легла затем в основу первой рисованной ленты, над которой стала работать на студии «Казахфильм» возглавляемая им группа молодежи: Г. Дусенко, Е. Султанбеков, Э. Бийсеитов, Б. Калистратов, Ф. Муканов.

В этой по-восточному мудрой и не лишенной аллегоричности сказке несомненные черты притчи — жанра, получившего в те годы в мультипликации особенно широкое распространение. Дряхлеющий, больной, пресытившийся всем на свете кровопийца дракон Айдахар — олицетворение зла, который даже в таком состоянии может принести много бед людям; прислуживающий ему Комар — он ищет для своего хозяина крови посвежее и послаще, которая была бы способна вылечить и подкрепить его; Ласточка — романтический образ светлого и доброго начала, преданная человеку и спасающая ребенка, — такова «расстановка сил» в этом полном драматизма произведении.

Основанный на принципе современной интерпретации фольклорного материала, использовании национальных традиций и форм, и в частности оригинального, построенного на своеобразных лейтмотивах сопоставления скрипки и домбры (композитор и замечательный исполнитель, в совершенстве владеющий этим инструментом,— Нургиса Тлендиев), фильм этот стал принципиальной и во многом программной работой для казахских мультипликаторов. Картина, выпущенная в октябре 1967 года, была удостоена премий — на III Всесоюзном кинофестивале в Ленинграде и на Международном фестивале мультфильмов в Нью-Йорке в 1975 году.

В следующей своей работе, «Аксак-кулан» (1968), А. Хайдаров обращается к казахскому эпосу, к старинной легенде о народном певце, не побоявшемся рассказать всесильному власте-

лину Чингисхану (под гнетом орд которого оказался в то время народ) правду о бесславной гибели его сына. Разгневанный деспот велел влить в его домбру расплавленный свинец. Так объясняет предание, почему на верхней деке домбры существует с тех пор отверстие.

Задача, которую поставили перед собой казахские мультипликаторы в этом втором своем фильме, воспевающем величие и бесстрашие искусства, оказалась значительно сложнее и объемнее. Вероятно, этим можно объяснить некоторые недоработки в изобразительном решении картины, элементы иллюстративности в изложении сюжета. Не хватало опыта и для более углубленной трактовки персонажей, особенно положительного героя легенды. Тем не менее направление, в котором продолжала свое развитие национальная мультипликация, было верным и плодотворным.

Это с особой силой сказалось в фильме «Ходжа Насыр — строитель» (1970), поставленном А. Хайдаровым совместно с А. Жунусовым, где традиционно-фольклорный литературный материал, изложенный в форме притчи, получил подчеркнуто современное звучание.

Сюжет его прост, но в то же время символически значителен. Насыр, один из традиционных восточных персонажей, нередко выступающий и под именем Насреддина, следуя советам заезжих гостей, строит для себя то здание с античным портиком, то нечто подобное минарету, то пагоду, то дом с готическим куполом и шпилем. Гости, однако, смеются над незадачливым архитектором, создания которого разваливаются на глазах, так как они не приспособлены ни к климату страны, ни к условиям жизни народа. В картине нашли отражение раздумья ее авторов о путях развития национальной культуры, о смысле и подлинности искусства, всем своим складом и сутью связанного с жизнью и культурой народа.

С годами к мастерам казахской мультипликации приходит опыт, более свободное владение различными средствами художественной выразительности. Так, если в фильме «Ходжа Насыр — строитель» А. Хайдаров обратился к технике плоских марионеток, вырезанных из картона, то в картине «40 небылиц» он использует наряду с рисованной мультипликацией объемную, более индивидуализированной и точной становится разработка характеров персонажей.

Руководя энергичным и дружным коллективом молодых мультипликаторов, А. Хайдаров неизменно заботится о творческом росте и выдвижении новых режиссеров и художников. Он организует учебу мультипликаторов, и мультстудия Казахстана становится своеобразным центром, оказывающим помощь дру-

гим молодым мультипликационным коллективам, создаваемым и развивающимся в республиках Средней Азии.

Наряду с рисованной активно развивается в Казахстане и объемная мультипликация. В нескольких фильмах, которые создали режиссер Г. Кистауов и художник-постановщик Е. Бейсембинов, чувствуется их пристрастие к лирико-поэтическим сюжетам и мотивам. Особенно удачен в этом плане фильм «Мальчик-одуванчик» (1973), поставленный Г. Кистауовым и художником А. Нурбековым по сценарию Р. Хуснутдиновой, уже зарекомендовавшей себя как оригинальный мастер метафорически ярких миниатюр в фильмах Андрея Хржановского «Бабочка» и «Шкаф».

В кукольных фильмах Г. Кистауова комедийно-трюкового характера «Мальчик и Джин» (1974) и «Космические приключения Джина» (1975) интересно переосмыслен образ традиционного свирепого великана восточных сказок, вырывающегося из бутылки. Здесь Джин дружит со школьником и ведет себя вполне добродушно, хотя и попадает в неожиданные ситуации.

В конце 70-х годов в кукольной мультипликации дебютировали еще несколько режиссеров — Д. Кусаинов, создавший лирическую ленту «Белый верблюжонок», и Т. Мендешева, поставившая поэтически-живописную картину для детей «Шелковая кисточка» с выразительными образами-масками шамана, юноши охотника и героини фильма — девочки. Ставят кукольные фильмы и другие режиссеры — Е. Абдрахманов, Б. Омаров, А. Жунусов, а в 1980 году кукольный «Волшебный ковер» по собственному сценарию поставил и А. Хайдаров.

По примеру студии «Союзмультфильм» казахские мультипликаторы организовали молодежный киноальманах — серию «Сборников микромультфильмов», которые дали возможность дебютировать в режиссуре сразу нескольким талантливым художникам. Именно здесь, в альманахе, возникла мысль сделать одним из постоянных героев мультэкрана Ходжу Насыра. Здесь появились новеллы, посвященные актуальным нравственным проблемам, — «Охота на Жар-птицу» Б. Калистратова, «Воробей-ябеда» Ж. Даненова, острая антирелигиозная миниатюра «Святой осел» Ж. Жумабекова. Атрибуты поэтики в работах казахских мультипликаторов все больше стали приобретать характер внутренне органичных, драматически мотивированных и глубоко осмысленных компонентов. Совершенно прав Бауыржан Нугербеков, видящий одну из важнейших сторон в развитии национальной мультипликации в том, что «молодая режиссура 70-х годов расширяет понятие национального колорита, обращаясь к новым темам и сюжетам, смело используя современные приемы мультипликационной выразительности»[11].

Здесь в качестве подтверждения этой мысли можно было бы назвать поэтичнейшую ленту Ж. Даненова «Волшебная свирель» (1973), поставленную по сценарию Р. Хуснутдиновой. В фильме словно оживают открытые археологами старинные фрески и возникает перекличка эпох, подчеркнутая сопоставлением выразительных графических и живописных решений, утверждается идея неувядающей ценности народной культуры. Эта же важнейшая мысль, но уже совершенно другими средствами раскрыта в фильме того же мастера «Песни степей», посвященном народному акыну Казахстана Джамбулу.

Для казахской мультипликации конца 70-х — начала 80-х годов весьма характерна и работа другого молодого режиссера, Болата Омарова. В поиске новых образных средств, который он ведет в своих фильмах «Крот и Заяц» (1978), «Канбак-шал» («Старик Перекати-поле», 1975), оригинальной объемно-мультипликационной ленте «Гори!» (поставленной совместно с А. Жунусовым), персонажи которой — свечи, со всей определенностью сказываются новые тенденции, явственно дающие себя знать в современной советской мультипликации, непосредственно связанные в нашем сознании с творчеством таких мастеров, как Ю. Норштейн, Р. Раамат, А. Буровс. Речь идет о стремлении придать образам мультипликационных персонажей бóльшую психологическую глубину и жизненность, однако не в их натуральном выражении, не прямым подражанием игровому кино, а более тонкой разработкой условных средств мультипликационной выразительности, использованием для обрисовки характеров окружающей героя предметной среды, тонко передаваемой атмосферы действия, включением в круг восприятия широкой сети ассоциативных связей. Сегодня это одно из плодотворных направлений, активно утверждающих свои принципы.

Несомненно, значительное явление советской объемной мультипликации — творчество выдающегося латвийского мастера Арнольда Буровса.

За плечами его огромный опыт работы в кукольном и музыкальном театре, который он покидает, чтобы в 1965 году прийти на Рижскую киностудию и создать здесь мультипликационную мастерскую, заложить основы и начать историю новой области национальной культуры — объемной мультипликации.

Специфически детскими, рассчитанными только на маленьких зрителей были лишь несколько ранних картин режиссера — «Ку-ка-ре-ку», «Тигр Мяу-мяу», «Чудной Даука». К их числу можно отнести и не очень удавшуюся попытку создать основанную на трюках диснеевского типа сугубо развлекательную картину «Бум и Пирамидон».

Вскоре, однако, режиссер понял, что «юмор анекдота» совер-

шенно не соответствует его стремлению наполнить кукольный фильм лирическим раздумьем, серьезным психологическим содержанием, которое он собирался выразить языком мультипликационных метафор.

Эта сторона дела была для него вопросом в высшей степени принципиальным. «Я люблю куклу за ее метафоричность, изобразительную оригинальность и выразительность, — говорит он. — Пространство объемно-мультипликационного фильма, его скульптурность, его своеобразная архитектура, возможность по-своему использовать глубинную мизансцену, свет, ракурс, крупные планы, к которым я часто прибегаю, — все это в какой-то мере роднит кукольное кино с современным театральным искусством, создает новый синтез — особое, театрально условное фантастическое кино» [12].

Неторопливость кукольного повествования, ясность и четкость сюжетосложения становятся отныне важными чертами художественной манеры Буровса. Яркая метафоричность и подчеркнутая проблемность характерны уже для его первого фильма, адресованного взрослому зрителю, «Пигмалион», поставленного в 1967 году. Это язвительная пародия на современную западную скульптуру, раздумье художника о целях и смысле творчества, о претенциозном «модернистском» манерничанье и истинных ценностях искусства.

В творческие замыслы Буровса, художника исключительно цельного и последовательного в своих исканиях, то и дело вплетаются личные наблюдения, автобиографические мотивы. Многое он черпает из впечатлений детства. Так, тема цветов, украшающих мир, красоты земли как наследства, которое передается из поколения в поколение и должно храниться как ценнейшее человеческое достояние, затронута в другом, особенно любимом мастером фильме — «Цветы Ансиса». Как художник, который был когда-то садовником-декоратором, Буровс остро ощущал выразительные возможности и поэтичность сюжета этой народной латышской сказки о юном садовнике.

И все же наибольшего успеха в творчестве мастер добивается в тех фильмах, где показан характер, возникает представление о судьбе человека, его отношении к важнейшим явлениям жизни. Первой такой работой стала «Сказка о медяке» (1969), картина, в которой проблема мнимых и подлинных ценностей, глубоко волнующая Буровса на протяжении всей его деятельности в мультипликации, выражена с особой художественной силой. Возвышение и крах стяжателя, ложность нравственных идеалов, основанных на уверенности во всемогуществе денег, — такова антибуржуазная направленность этого яркого и глубокого по мысли произведения. В нем прослежена не только челове-

ческая судьба, но и судьбы целой ушедшей для нас в прошлое эпохи, с ее человеческой разобщенностью, индивидуализмом, бездуховностью, приобретательством.

Картина интересна и тем, что в ней получает начало и искусно разработанная мастером поэтика стилизованного городского пейзажа, тонко воссоздана атмосфера старой Риги, с ее улицами, подъездами, вывесками, витринами, — своеобразное «ретро» в кукольном фильме, выразительно передающее детали быта и особенности моды конца прошлого — начала нынешнего века.

С этим фильмом мастерство Буровса — кинокукольника вступило в период своей полной зрелости. Одна за другой из мультипликационного цеха, где он работает, выходят картины, отмеченные высокой поэтичностью, значительностью мысли, оригинальностью изобразительного решения.

У героя фильма «Красные башмачки» (1971), юного подмастерья сапожника, тоже есть мечта, цель жизни, делающая его труд вдохновенным и увлекательным. Овладев высотами своего ремесла, он с помощью волшебного молотка, виртуозно вбивающего в подошвы гвозди-шпильки, создает самые красивые в мире ботинки в подарок всем детям бедняков на свете.

Многие картины режиссера можно отнести к жанру притчи. Они основаны на ярких образах-символах, даже когда речь идет, как в фильме «Яблонька» (1973), о таком, казалось бы, будничном, распространенном в наши дни факте, как переселение в новую квартиру. Буровс умеет опоэтизировать самые обычные ситуации, придать им обобщающий, символический смысл.

С годами свойственный творчеству Буровса психологизм кукольного образа-маски приобретает все большую выразительность, глубину, масштабность, опирается на возросшее мастерство в решении динамического пространства кадра и всего фильма в целом, на точность изобразительной детали и кукловождения. Принципиальны и важны в этом смысле для дальнейшего развития мультипликации как искусства творческий опыт и смелые поиски мастера в области использования в кукольном кино тем и мотивов большой литературы, все определеннее дающие о себе знать в конце 70-х — начале 80-х годов. В 1972 году он ставит фильм «Украденный пудель» по известному рассказу Куприна; в 1977 году — фильм «Козетта», в котором использован новеллистически законченный сюжет из «Отверженных» Гюго; в 1978-м — широкоэкранный фильм «Соколик» по рассказу Вилиса Лациса; в 1981-м создает оригинальную экранизацию поэмы Гейне «Бимини»; в 1983 году обращается для постановки своих фильмов «Мечта» и «Последний лист» к сюжетным мотивам рассказов О'Генри.

Психологизм «Соколика» связан как с типажной выразительностью немногочисленных кукол, используемых в фильме, так и с удивительно скупой и в то же время изобразительно точной и содержательной обрисовкой обстановки, в которой происходит действие. Каждая деталь здесь красноречиво говорит о суровой простоте будней, о мужестве рыбаков, чья жизнь каждодневно связана со своенравной стихией моря и требует от них выдержки, собранности, стойкости.

Известно, что масочный образ постоянного героя — «маленького человека», созданный в игровом кино Чаплином, чрезвычайно близок по своей художественной природе мультипликационному персонажу. Можно даже сказать, что мультипликация создала свою собственную чаплиниаду — нескончаемую череду рисованных и кукольных персонажей, живущих по законам образа-маски. Неоднократно был использован в мультфильмах и образ самого Чарли, начиная с известного фильма Фернана Леже «Механический балет», где он возникал как символ современной Америки. Все это, однако, были рисованные фильмы.

Рассказывая о маленьком бродяжке Сопи, обитающем на скамейке нью-йоркского парка Мэдисон-сквер или в дешевых и тесных «меблирашках», Буровс очень удачно ассоциировал этот литературный типаж, сюжет и атмосферу действия с образом Чарли, придал его облик персонажу своего фильма и, насколько мне известно, впервые в мировой объемной мультипликации создал кукольный вариант прославленного чаплиновского героя.

Буровс искусно воспроизводит в кукольном фильме психологически тонкий рисунок роли. Он не просто тиражирует известные атрибуты образа Чарли — его «утиную» походку, невозмутимое помахивание тросточкой или вежливое приподнимание котелка — как занимательные зрелищные элементы комедийного повествования. Каждая деталь, крупный план, ракурс, в котором снята кукла, представлено ее лицо, фигура, подготовлены у него внутренним движением сюжета, точно выражают режиссерский замысел фильма, словно воссоздающего поэтику немого кино, своеобразие которой подчеркнуто выразительной музыкой Раймонда Паулса.

Высокая культура изобразительных решений и мастерство режиссерской интерпретации опираются у Буровса на глубокое знание классического искусства, народного творчества, национального фольклора. Связь с народными художественными традициями особенно наглядно проявляется в фильмах, где само повествование расцвечено красками старинных обычаев, свадебных церемоний, народных гуляний и праздников. Таковы ленты «Умуркумур» («Праздник яблок», 1976) и «Искатель благополучия» (1982).

Сегодня Арнольду Буровсу принадлежит уже около тридцати фильмов, большинство из которых создано по его же сценариям. Творчество этого замечательного режиссера глубоко человечно и народно, в нем ярко выражен гуманизм художника-гражданина, представителя социалистического искусства. Мультипликационно-условное и реалистическое в его картинах благодаря ювелирно точному мастерству в работе над кукольным образом неразрывно сплетены и слиты. Он сумел соединить психологизм, идущий от традиций классической литературы и театра, руководствующегося принципами «искусства переживания», с богатством красок и выразительной силой пластики, характеризующими высшие достижения творчества, основанного на метафорическом образе-маске. Подводя итог созданному Арнольдом Буровсом за двадцать лет работы, нельзя не прийти к выводу, что он наряду с такими крупнейшими мастерами объемной мультипликации, как Иржи Трнка и Карел Земан, несомненно, один из самых выдающихся кукольников мультипликационного экрана, сказавших в этом удивительном искусстве свое неповторимое слово.

Сила советской мультипликации, опирающейся, как и все наше искусство, на принципы социалистической эстетики, в ее гуманизме и идейности, гражданском темпераменте, глубоких связях с богатейшими традициями народного и классического искусства, в таланте ее режиссеров и художников, умеющих сочетать условность гротесково-сказочных образов с современными общественно значимыми проблемами.

Творчество советских мультипликаторов высоко оценено в мире. Открытие ее высоких художественных достоинств неизменно производит глубокое впечатление на западных режиссеров и критиков, знакомящихся с программами фильмов наших мастеров. Так, выдающийся французский режиссер Жан-Франсуа Лагиони, побывавший на организованном Союзом кинематографистов СССР в 1974 году международном симпозиуме, писал: «Это была потрясающая неделя... Участие в симпозиуме позволило мне открыть для себя богатство и красоту молодой советской мультипликации» [13]. В специальной статье, опубликованной 31 мая 1975 года под заголовком «Значительный рост мультипликационного кино в СССР», газета «Унита», отмечая, что «итальянцы получили возможность открыть для себя огромное количество новых работ советских мультипликаторов... снятых на Центральной студии, а также на студиях Эстонии, Латвии, Украины», приходит к выводу: «...советская школа мультипликационного кино шагнула далеко вперед». Так смыкаются в единой оценке наша критика, мнение выдающихся мастеров Запада и зарубежной прогрессивной прессы.

Чехословацкая мультипликация

Иржи Трнка и эстетика кинокуклы

Освобождение Чехословакии означало новую эпоху в истории народа и в истории искусства, конец ненавистной «эстетики» торгашей и дельцов. Художник и кукольник Иржи Трнка решает «соединить» куклу и экран, обращается к киноискусству. Сначала он принимает участие в создании студии рисованных фильмов, которая вошла в историю кино под названием «Братья в трико». Здесь он создает ряд картин, заложивших основы чехословацкой национальной школы мультипликации.

Вскоре, однако, традиции и навыки кукольника, приобретенные еще в годы работы в театре, пристрастие к категориям трехмерного пространства возобладали в художественной натуре Иржи Трнки. На вновь организованной им студии он приступает к главному делу своей жизни — созданию кукольного фильма.

Надо было найти тематическую основу и изобразительную стилистику — их выбор для первого фильма был особенно важен. И верный своим принципам Трнка обращается как к источнику, на который он может опереться, к искусству любимого своего художника Миколаша Алеша, знаменитое собрание рисунков которого к народным песням и поговоркам «Шпаличек», выпущенное в двух частях в 1907 и 1912 годах, представляет собой одну из сокровищниц чешской национальной культуры.

Свой первый кукольный фильм Трнка так и назвал — «Шпаличек», что можно перевести как «Чешский год» или «Чешский календарь». Это сюита, состоящая из шести эпизодов, объединенных общим замыслом и композиционным решением, изображающих различные времена года. «Шпаличек» — своеобразная энциклопедия сельской жизни, народного быта, труда, празднеств, обрядов, легенд, поверий и песен.

Первостепенную роль здесь играет сочетание изображения и музыки. Композитор Вацлав Троян, многолетнее сотрудничество с которым у Трнки началось еще во время работы над рисованными фильмами, помимо своей инструментальной музыки, насытил фильм подлинными народными мелодиями — песнями, танцами, игрой различных инструментов — от волынки до гуслей.

Фильм Трнки, в сущности, бессюжетен. Входящие в него миниатюры-новеллы соединены не фабулой, а общностью темы,

единством мысли и взгляда художника. В нем нет также одного или нескольких персонажей, которые проходили бы через все части сюиты. Многогеройность фильма поразительна — это не имеющая себе равных в мировом кукольном кино галерея народных типов: бойкие веснушчатые деревенские ребятишки и умудренные жизненным опытом старики и старушки, лихие, полные задора парни, бывшие воины, паломники, румяные и большегрудые сельские красавицы, дворяне, цыгане и цыганки, артисты и музыканты, бродячие кукольники. Тщательно разработано пространство кадра и срежиссированы Трнкой массовые сцены, в которых разнообразные «действующие лица», различные планы изображения, введенные в действие аксессуары, фон, музыка составляют единое целое — всесторонне продуманную панораму.

Во всем, что делает в своей картине Трнка, его художники и кукловоды, господствует неподдельная простота решений и форм. Прежде всего это касается самих кукол, по стилю напоминающих детские рисунки и игрушки. Их лица-маски расписаны, как картины. Типы персонажей определены лаконичными, но броскими деталями. В изображении «мимики» неподвижных лиц особая роль принадлежит глазам: они укрупнены, их выражения, форма, окружающие их морщинки говорят о возрасте, выражают главную черту характера — хитрость или простодушие, доброту или злобу, заносчивость или рассудительность. Суть персонажа, его тип и строй должны быть наглядны, воспринимаемы с первого взгляда.

В творчестве Трнки, в его искусстве кукольного фильма «Шпаличек» стал работой принципиальной. Его можно считать своего рода художественным манифестом мастера.

Выход «Шпаличека» на экран стал событием культурной жизни Чехословакии. Он получил премию чехословацкой кинокритики как лучший фильм года, призы на международных фестивалях в Венеции, Брюсселе, премию имени Мельеса во Франции.

В 1949 году Трнка вновь обращается к чешскому фольклору. Он ставит широко известную сказку «Чертова мельница». Ее главный герой — солдат-ветеран, искалеченный войной, — мотив, не раз затрагивающийся в трнковских иллюстрациях и в одном из ярких эпизодов «Шпаличека».

Исключительную роль приобретают также и в этом фильме музыка и шумы. Трнка все выше оценивает их значение в арсенале выразительных средств кукольного фильма.

На этот раз широко использовать музыку есть и прямой повод, так как герой — шарманщик, из числа тех народных музыкантов, которые бродят по свету в поисках заработка.

Тонко чувствуя особенности юмора и фантазии в фольклоре, мастерски воспроизводя атмосферу сказки, Трнка не забывает и своего героя, отважно вступающего в единоборство с дьяволом. Смекалка простого человека помогает ему найти выход из самых затруднительных положений.

Игровые возможности кукол Трнки все время обогащаются. В 1950 году Трнка приступает к постановке большого, полнометражного фильма «Байяя», соединив две сказки чешской писательницы XIX века Божены Немцовой — «Принц Байяя» и «Заколдованный меч». Впервые в едином целостном ансамбле он объединяет элементы лирические, волшебные и героико-эпические.

Сюжет фильма традиционен и как бы сочетает в себе черты народной сказки и средневекового рыцарского романа. Разветвленная фабула эпического повествования, богатая и разнообразная символика, утонченная стилизация, позволяющая тщательно разработать изобразительную стилистику фильма, придав ей формы, характерные для средневековой чешской живописи и архитектуры, — все это новые мотивы в кинематографическом творчестве Трнки.

Колоритные эпизоды из жизни королевского дворца, с меткими типажными зарисовками различных представителей знати; пышные пиры с придворными комедиантами, певцами и фокусниками; традиционные средневековые рыцарские турниры; гротескные, полные сатирического яда сцены соперничества женихов, приглашенных королем со всех концов света, — все это выводит сюжет фильма далеко за пределы обычной сказки. Блестящий стилизатор, мастер кукольного гротеска, беспощадный сатирик с остросовременным мышлением, Трнка вносит в сказочное повествование точные классовые характеристики. В конфликт между крестьянским парнем Байяей и миром придворных вложен отчетливый социальный смысл.

Мир Трнки-художника — не только кукольника, но и иллюстратора книг и театрального декоратора, не раз обращавшегося в своих рисунках и гравюрах к раннему Возрождению и чешской готике, эффектно стилизовавшего ее излюбленные формы и изобразительные мотивы, — словно воскресает на экране. Готический королевский замок с просторными залами, стрельчатыми сводами и башнями, в атмосфере которого происходят многие важные эпизоды картины, придает фильму определенную стилистическую тональность. В строении кукол, их лиц и фигур, в пластическом и колористическом решении причесок, бород и деталей одежды также чувствуется связь с готическими формами и канонами.

Мелодии Вацлава Трояна, то бравурные, драматически на-

пряженные, то доведенные до нежнейшего пианиссимо, также стилизованы под старинную средневековую музыку и вместе с удивительно гармоничным колористическим решением помогают ощущению законченности и цельности фильма.

Вскоре после выхода фильма на экран Трнка был удостоен за режиссуру и сценарий «Байяи» Государственной премии Чехословакии. Вместе с ним этой же премией были отмечены соавтор Трнки по работе над сценарием поэт Витезслав Незвал и композитор Вацлав Троян. В том же году картина получила на Международном фестивале в Карловых Варах приз за лучший полнометражный кукольный фильм. В дальнейшем «Байяя» был награжден призами и на других фестивалях мира.

В «Байяе» Трнка, казалось, достиг в разработке выразительных средств куклы невозможного. Но это были лишь подступы к вершине. Высшим его достижением в фильмах фантастико-эпической, народно-патриотической темы, основанных на чешских сказках и преданиях, стала следующая крупная работа — вышедший в 1953 году фильм «Старинные чешские сказания». Картина, над сценарием которой он работал с одним из постоянных своих соавторов Иржи Брдечкой, основана на известной одноименной книге чешского писателя — классика Алоиза Ирасека, собравшего в ней отрывки из древних летописей, легенд, полумифологических историй.

Чехословацкие критики Мария Бенешова, Ярослав Бочек, писавшие об этом фильме, считают, что своим поэтическим выражением темы «человек и природа», острым чувством родины фильм Трнки напоминает картины Довженко. К этому мнению присоединяется и советский историк и теоретик кино С. Гинзбург, который в статье «Искусство мультипликации вчера, сегодня и завтра» отмечает, что фильм Трнки «по широте замысла и философской глубине обобщений можно, пожалуй, сравнить только со «Звенигорой» А. Довженко»[1].

Подобного рода сравнения правомерны и говорят об общности идейно-поэтической установки двух выдающихся режиссеров социалистических стран, хотя, конечно, средства выразительности кукольного фильма чрезвычайно своеобразны и настойчиво диктуют свой тип условности, свою поэтику.

В этом фильме Трнка впервые применяет слово за кадром и впервые разрешает кукле заговорить. Но он старается не злоупотреблять этим приемом, не нарушить условности образов-масок.

Одно из главных достоинств фильма — искусство виртуозно выразительной игры, на которую оказались способны деревянные актеры Трнки в руках его выдающихся мультипликаторов. Благодаря продуманному до мельчайших деталей художествен-

ному решению кукол, точности мизансцен, великолепному умению учитывать все компоненты, создающие образ, — освещение, музыку, шумы, взаимодействие персонажей, общую атмосферу и ритм разрабатываемой сцены — им удалось создать сложные, значительные по содержанию характеры.

Картина была высоко оценена на международных фестивалях. Она получила первую премию в Мар дель Плате, Серебряную медаль в Венеции, премию критики в Локарно, Большой приз на фестивале молодежи в Варшаве.

Одна из бесспорных заслуг Иржи Трнки перед мировой мультипликацией — это то, что он сразу же безоговорочно и всерьез признал ее силу и достоинство как искусства, ни в чем не уступающего другим видам творчества, способного на самые большие поэтические обобщения.

Естественно поэтому, что, придя в кукольное кино, он обратился к литературной классике, прежде всего к сказке. И сразу же после «Шпаличека» стал работать над полнометражным кукольным фильмом «Соловей богдыхана» по Андерсену.

В основе сюжета лежит парадоксальная судьба всемогущего китайского владыки, в сущности, являющегося пленником собственной власти и величия, строгого дворцового этикета, — печальная судьба нелюдима, отгороженного от жизни.

Драматургически развивая и усиливая мотивы андерсеновской сказки, режиссер сравнивает одиночество императора с затворническим существованием богатого мальчика, которого тетки тщательно охраняют в доме с высокой оградой. Прием этот не просто традиционное обрамление сказочного сюжета. Он, словно мост от вымысла к реальности, подчеркивает связь фантазии с жизнью, «неисключительность» происходящего. Он создает выразительные параллели, подчеркивающие типологичность образов.

Аллегорическая антитеза, сопоставление двух метафорических образов — живого соловья и механической игрушки — наполнены в фильме глубоким актуальным смыслом. Режиссер по-своему трактует сказку, используя ее яркую символику для размышлений о естественности и свободе — необходимых условиях человеческого счастья, — о путях развития современной культуры, для которой гипертрофия техники, заслоняющей природу, и возрастающая рационалистичность мышления при определенных условиях могут представлять реальную угрозу.

Развивая в совершенно новом ракурсе разработанные уже в «Шпаличеке» и на протяжении всего его творчества волновавшие художника мотивы, «Соловей богдыхана» как бы предсказывает и начинает линию будущих гротесково-сатирических фильмов Трнки — «Страсть», «Кибернетическая бабушка» и «Ру-

ка», — где та же проблематика приобретает еще более активный, подчеркнуто современный характер.

Ритмические находки и мелодии композитора Вацлава Трояна помогли сделать игровую стихию сказки эмоционально насыщенной, красочно-нарядной, стилистически законченной. Мертвенно-металлическому по своему тону и колориту звучанию различных механических игрушек, жесткому, отрывистому треньканью искусственной птицы, создаваемому игрой мандолин, противостоит свободно льющаяся скрипичная мелодия, выразительно передающая тему живого соловья.

В 1950 году фильм получил премию имени Мельеса, а в 1955 году — высшие призы на фестивалях в Нью-Йорке и Локарно.

В творчестве Трнки произведения крупные, развернутые не всегда следуют одно за другим, как «Шпаличек» и «Соловей богдыхана». Трнка выступает и с фильмами иного калибра, ставя перед собой задачи более частные, — тем более что мультипликация традиционно тяготеет к «малым формам», к жанру комических миниатюр.

Именно к такого рода картинам относится «Роман с контрабасом», созданный Трнкой в 1949 году. Своеобразие рассказа А. П. Чехова, названного им в подзаголовке «Дачной феерией», в мягкости юмора, в каком-то особом, смешанном с комедийно-иронической интонацией лиризме, в силуэтности, эскизности зарисовок.

Наиболее сильная сторона фильма — резко обличительная обрисовка «высшего общества». В отличие от рассказа действие фильма происходит в княжеском поместье Австро-Венгерской империи, и Трнка с убийственной иронией изображает его атмосферу.

Всесторонне исследуя возможности кинокуклы, Трнка не мог обойти такой универсальный элемент выразительности, как экранная речь. Он видел, что слишком многие важные темы, классические и современные сюжеты недоступны кукле, пока в арсенале ее выразительных средств нет слова. Диалог, с его смысловой конкретностью, был совершенно необходим для расширения и углубления тематики кукольного кино, обогащения психологической характеристики образа, приближения мультипликации к большой литературе, к проблемам, волнующим современного зрителя.

Но слово было «заземленнее», «тяжелее», «весомее», чем музыка. Оно труднее «складывалось» с изображением. Понадобились настойчивые поиски, целый ряд экспериментов в течение нескольких лет, чтобы освоить диалог кукол в мультипликационном кино. И, наконец, в «Бравом солдате Швейке», постав-

ленном Трнкой в 1954—1955 годах, слово зазвучало полноправно, в полную силу.

Трнка прежде всего, естественно, исходил из необходимости яркого и точного изобразительного решения фильма. Знаменитые иллюстрации Йозефа Лады как нельзя лучше отвечали этой задаче. Они стали неотъемлемой частью романа и существенно его дополнили, откристаллизовав в образах-типах мир и облик гашековских персонажей.

Переработав для экранизации наиболее эффектные, с его точки зрения, и законченные фрагменты книги, Трнка сделал три короткометражные мультипликационные новеллы — «Швейк и коньяк», «Швейк в поезде», «Из Путима в Путим» — и составил из них свой фильм.

Соединяющий в себе добродушное спокойствие и насмешливость, прикидывающийся в случае необходимости дурачком Швейк, «гениальный простофиля», как его назвали комментаторы Гашека, был воплощением типично чешского юмора, выражением народного взгляда на жизнь, народной мудрости. В изображении Лады швейковский типаж, как и облик других героев романа, был «масочным», представлял собой подобие марионетки. Для кукольного фильма это создавало ничем не заменимое достоинство.

Нужна была исключительная творческая смелость, чтобы перейти в мультипликационном сюжете, разыгрываемом куклами, к столь необычной и прозаичной для этих «актеров» теме. Этот дерзкий шаг помог Трнке одним решительным рывком перескочить из традиционно сказочного мира в мир современный. Фигурка Швейка, шагающего, отдающего честь, с комической предупредительностью поднимающего и вытирающего рукавом упавшую фуражку начальника, поражает выразительностью своих движений.

Очень эффектным получилось у Трнки то, что обычно не удавалось другим постановщикам, экранизировавшим этот роман, — знаменитые швейковские «отступления», его комические рассказы. Они введены в действие с помощью плоских бумажных марионеток и представляют собой «оживающие» черно-белые графические изображения, в которые иногда вкраплены вырезки из старых фотографий.

Трнка язвительно высмеивает идиотизм, невежество, чинопочитание и косность в самых различных их проявлениях.

После «Швейка» Трнка неожиданно оставляет студию. В течение двух лет он занимается иллюстрациями, делает рисунки к «Сказкам тысяча и одной ночи», к Гауфу, Андерсену, к детским книжкам чехословацких авторов. Затем произошло событие, которое даже друзьям Трнки показалось неожиданным. Трнка бе-

рется за постановку «Сна в летнюю ночь» — без шекспировского текста.

Шекспировская комедия открывает для фантазии кукольника широкие возможности. Не случайно поэтому в 1955 году к этому же произведению обратился и основатель кукольного кино Владислав Старевич, для которого его дочь Ирина написала сценарий. Однако из-за материальных трудностей режиссеру пришлось отказаться от этого замысла.

Искусное сочетание в шекспировской пьесе трех совершенно разных миров — двора Тезея, который готовится к свадьбе с царицей амазонок Ипполитой; волшебного королевства фей и эльфов; афинских ремесленников, решивших составить любительскую труппу, чтобы исполнить на свадьбе свой спектакль, — всегда представляло немалые трудности для постановщиков.

У каждого из этих миров своя атмосфера, и Трнка нашел особые краски, чтобы показать ее. Трнка прибегает к эффектной стилизации. Мы видим дворцовые залы, украшенные скульптурой, арки, коринфские колонны, парчовые занавеси, мраморные лестницы, дворики, обложенные разноцветными плитами. Совсем иное дело — мир афинских мастеровых, комедиантов из народа, влюбленных в свое искусство, которые показаны не в пышных залах дворца, а в каком-то сарае или мастерской, где рядом с разбросанными в беспорядке театральными костюмами свалены колеса от телеги и всяческая утварь.

И, наконец, нашедший воплощение в блистательных по своей поэтичности образах мир лесных духов, сказочных, фантастических существ, неразрывно слитых с красотой и загадочным величием природы, — мир всегда столь дорогой и близкий режиссеру — представлен в фильме ярко и многообразно. Большое впечатление производят трнковские пейзажи, картины зачарованной сказочной природы.

В фильме «Сон в летнюю ночь» Трнка достиг высокого совершенства в облике и выразительном движении кукол. На этот раз куклы были сделаны не из дерева, тряпок или гипса, а из эластичного синтетического материала — полиэтилена, придающего их телам необходимую для изображения танца гибкость и изящество, а также нежный телесный оттенок.

Некоторые персонажи исполняли даже целые хореографические композиции. Лучшие из сцен принадлежат Бржетиславу Пояру, Станиславу Латалу, Богуславу Шрамеку, Яну Карпашу — ветеранам творческой группы.

После этой последней полнометражной своей картины, потребовавшей исключительного напряжения творческих сил, Трнка почти на четыре года отходит от работы в кино. Он иллюстрирует сказки Яна Вериха, «Старинные чешские сказания» Алоиса

Ирасека и другие книги. В 1960 году он участвует как художник в оформлении большой чехословацкой выставки в Москве.

Отныне он почти целиком посвящает себя современным темам. Единственным исключением становится фильм «Архангел Гавриил и сеньора Гуса», поставленный в 1964 году по одной из новелл «Декамерона» Боккаччо. Изобразительность, предметность деталей, характерная для почерка этого мастера кукольного экрана, дополнены здесь стилизованным городским пейзажем. На экране предстает площадь св. Марка, каналы, по которым проплывают гондолы, мосты-улочки, словно сошедшие с полотен итальянских художников. Богатство красок и фантазии напоминает здесь «Сон в летнюю ночь».

В фильме много ярких, выразительных метафор. Когда сеньора Гуса рассказывает соседке, что к ней по ночам спускается с небес божественный любовник, эта необычная, пикантная новость быстро распространяется по городу. Трнка применяет прием символического уподобления, широко распространенный в фольклоре. В то время, как на городской площади шушукаются столпившиеся сплетницы, в небе без умолку трещат слетевшиеся со всех сторон сороки.

Сатира Трнки, хотя и основанная на общеизвестном произведении шестисотлетней давности, была столь остра и язвительна, что на XXI Международном кинофестивале в Оберхаузене в 1965 году «обиженные» фильмом западногерманские католики сочли необходимым заявить свой письменный протест. Тем не менее картина получила на этом фестивале одну из трех главных премий. Она была отмечена высокими наградами в том же году и на фестивалях в Карловых Варах и в Венеции.

Мастерство Трнки в использовании разнообразных красок комического с особой силой проявилось не только в «Швейке».

Куклы в «Арии прерий» (1949), пародии на вестерн, превосходно выполняют роль обобщенно-типизированных гротесковых образов-масок, разоблачающих фальшь расхожих клише ковбойской «романтики».

Вслед за Трнкой в пародийной разработке темы вестерна пошли и другие выдающиеся мультипликаторы социалистических стран. В 1957 году глава Загребской школы рисованного фильма Душан Вукотич ставит фильм «Ковбой Джимми», а в 1961 году польский режиссер-живописец Витольд Герш — «Малый вестерн».

В 1961 году Трнка создает сатирический фильм «Страсть» — первое прямое публицистическое вмешательство знаменитого киносказочника и кукольника в современную проблематику. Образ человека с деформированным сознанием, маньяка гонщика и его мотоцикла стал для него широким обобщением,

символом. Вспоминаются более поздние американские фильмы — с циничными, лишенными совести и чести молодыми людьми на мотоциклах. Вспоминается знаменитая концовка феллиниевского «Рима», в которой бессмысленно, с гулким шумом по сумеречной площади «вечного города» с нарастающей скоростью кружат мотоциклисты...

Следующим фильмом была «Кибернетическая бабушка», с тонким юмором и задиристой полемичностью рассматривавшая проблему свободы человека от кабалы, в которую могут ввергнуть его усовершенствованные им же самим вещи. Это снова был конфликт духовных ценностей и холодного мира техники, проблема «суррогата», искусственного заменителя, способного вытеснить из человеческих душ высокие порывы и благородные побуждения — все подлинное и самобытное. Интересно, что эта же тема фетишизации техники волновала и других крупных режиссеров-мультипликаторов и, в частности, была по-своему разработана Душаном Вукотичем в его широко известной картине «Суррогат». Трнка и в этом своем фильме выступает против всех видов фетишизма, слепого преклонения перед вещью, какой бы усовершенствованной она ни была.

Можно спорить, насколько удалась режиссеру фантастическая пародийно-сатирическая картина сверхтехнизированного общества. Нельзя, однако, не увидеть здесь и другой мысли, вполне реальной и будничной, но чрезвычайно важной для Трнки-художника, бесконечно любившего детей и не перестававшего думать о мире детства — «начале всех начал», когда закладываются основы человеческого существа, личности, характера.

Мысль о том, что воспитание ребенка, сложнейший процесс его духовного формирования не может быть передоверен холодным и равнодушным рукам, что эта ответственность, требующая соединения любви и общественного долга, лежит на родителях и никогда с них не будет, не должна быть снята.

Последние годы своей жизни Трнка вновь отходит от кинематографа. Это своеобразный тайм-аут, какие, как мы уже знаем, были свойственны ему и раньше. С небывалой энергией художник работает над иллюстрациями, он заново открывает для себя древнее, имеющее в Чехословакии давние народные традиции искусство деревянной скульптуры.

Его режиссерская работа, оказавшаяся последней, «Рука», была высоко оценена на международных кинофестивалях. В июне 1965 года она получила специальную премию жюри и золотую медаль «За анимацию» в Аннеси, а затем была удостоена высших премий в Бергаме, Карловых Варах, Оберхаузене.

Мотивы этой картины перекликаются с многими эпизодами других, более поздних мультипликационных фильмов. Вездесущий и хищный персонаж Рука есть, например, в известной картине английского режиссера Джорджа Даннинга «Желтая подводная лодка»; сцена лицемерного сочувствия во время похорон также возникает в одном из фильмов Федора Хитрука.

И тем не менее произведение Трнки неповторимо оригинально. Главная мысль, волновавшая режиссера, — мысль о свободе и подлинности искусства, о глубине и естественности волеизъявления художника, вышедшего из гущи народной, — выражена в нем с удивительной простотой и яркостью.

Насколько широко трактовал мастер содержание своего фильма, видно из его высказываний по этому поводу: «Рука, — говорил он, — вездесуща с давних времен, она была всегда. Она не разбирает национальностей и заставляет каждого человека делать то, что он не хочет делать по своей собственной воле. Жертвой ее могли быть герои античных времен, Галилео Галилей или в наше время — Оппенгеймер» [2]. Эта горькая сатирическая притча о мире, лишенном гармонии и справедливости, завершает режиссерскую работу мастера. «Трнка в этой великолепной по режиссерскому мастерству картине, — писал в своей книге «Мои друзья куклы» А. Каранович, — поднял свой голос против «сильных мира сего», которые хитростью и насилием опутывают художника страшными нитями, превращая его в марионетку, прославляющую насилие и жестокость, отрывая его от жизни с ее простыми человеческими радостями» [3].

Размах, многообразие творчества Трнки-художника поразительны. Но если бы нужно было с максимальной краткостью определить самое значительное, что он внес в художественную культуру XX века, пришлось бы прежде всего сказать: он был крупнейшим мастером совершенно нового искусства — искусства кинокуклы.

О «тайне куклы» Трнка думал всю жизнь. Почему куклы, эти маленькие деревянные или матерчатые существа, знакомые нам с детства, получив иллюзию движения на экране, вдруг обретают такую силу, так властно приковывают наше внимание? В чем секрет этой их власти над нашим воображением?

«Тайна куклы» еще задолго до изобретения кинематографа волновала многих выдающихся художников, деятелей литературы и театра. Гофман говорил, что предпочитает марионеток за то, что они «не лгут», живым актерам. Салтыков-Щедрин, предполагавший дать в кукольных комедиях художественное исследование сатирических возможностей социального гротеска и, к сожалению, так и не успевший выполнить это обещание, писал: «И кто не согласится, что из всех тайн, раскрытие которых наи-

более интересует человеческое существование, «тайна куклы» есть самая существенная, самая захватывающая?»[4]

В чем же суть этой «тайны», что роднит ее с «чудом» художественного образа вообще, и что в ней специфически неповторимо, характерно только для куклы?

Человеку свойственно через одно передавать, выражать другое. Метафора — сближение подобий, стремление охарактеризовать одно с помощью другого, в чем-то схожего, лежит в самой основе искусства. В кукле человек видит свое подобие, открывает в ней возможность рассказать о себе то, что нельзя выразить впрямую, без такого сопоставления. И хотя мы привыкли к самой механике, технике покадрового кинодвижения, «одушевление» неживого, художественно выраженное через него уподобление человеческому характеру и поступкам каждый раз обладает для нас каким-то таинственным обаянием волшебства, всемогущества творческой силы человека, особым артистизмом, граничащим с чудом.

Иржи Трнка говорил, что «кукла не заменяет и не может заменить человека-актера, иначе ее существование не имело бы смысла» *. Она появляется там, где может выполнить роль лучше, чем человек-актер, и делает то, на что он не способен.

Известно, что в своем знаменитом «Парадоксе об актере» Дени Дидро затронул, а в определенном смысле предвосхитил ряд проблем условности актерского переживания, игры образа-отношения, к которым через полтораста лет обратились классики советской сцены, дав им глубокую и всестороннюю разработку в своих спектаклях, теоретических трудах, педагогической практике. Утверждая, что не «чувствительность», а мастерское перевоплощение и самоконтроль актера придают естественность его игре, Дидро видел своеобразие актерского творчества в том, что он постоянно изображает вымышленное существо, которое не является им самим. Буквально понятая жизненная правда, «копиизм», по его убеждению, противоречат правде художественной, условной.

Еще более разителен парадокс, лежащий в основе художественной природы куклы. Давно уже замечено, что чем более дотошно правдоподобным, копиистски натуралистичным является ее внешний облик, тем меньше эффект ее эстетического воздействия. Степень и характер сообщения, которое несет в себе кукла, основаны на подчеркивании, заострении тех или иных черт и деталей, на гиперболе и гротеске, носящем фантастико-

* Здесь и в некоторых других случаях приведены цитаты из неопубликованных бесед Иржи Трнки, записанных Ярославом Бочеком, любезно предоставившим мне возможность ими пользоваться, за что и выражаю ему глубокую признательность.

поэтическую, романтически возвышенную или сатирическую окраску. Метафоричность, иносказание, вымысел лежат в основе ее выразительных возможностей. Вместе с тем народные кукольные образы никогда не были ни в одной из национальных культур худосочными, схематичными абстракциями, — они несли яркий, наполненный жизненными красками, вполне реалистический смысл, и именно потому их содержание было понятно и дорого зрителям. Не утратить жизненности, узнаваемости, не превратиться в абстракцию и в то же время избежать натурализма — вот координаты искусства кукольника.

Трнка отмечал, что выдающийся чешский кукольник Йозеф Скупа научил его понимать, что куклами «можно выразить все человеческие чувства и страсти. Это было для меня, — говорил Трнка, — истинным открытием и чудом, которое я и сегодня стараюсь понять».

Секрет художественного обаяния искусства куклы вообще и кинокуклы в особенности заключен в яркости и «масштабности» обобщения, в синтезирующей силе образа-маски. Зрелищная броскость должна сочетаться в нем с глубиной философского осмысления. Кукольный образ требует типологичной трактовки и понимания характера более широкого художественного обобщения, типичности. Именно потому искусству куклы так близок склад народно-эпического мышления, фантастическая обобщенность сказочных персонажей, высокие взлеты гротеска, сатиры, поэтической метафоры.

Трнка сравнивает «масштабную» типичность образа куклы с типичностью древнегреческих масок, которые могли с удивительной наглядностью и силой обобщения воплощать в себе представления о целых областях общественной жизни и человеческих чувств и отношений. И приходит к знаменательному выводу, которым он руководствовался на протяжении всей своей деятельности: «Игра кукол должна быть более типичной, чем может быть игра актера, и воспроизводят куклы идеи человека, а не его внешность» [5].

Для Трнки искусство связано с широким народным зрителем, с большим и откровенным разговором о человеке, его судьбах, мире его чувств и мыслей. Вопреки нередко бытующему еще представлению, что кукольному фильму чужд психологизм, для Трнки это понятие было высшей мерой содержательности искусства. «Скажу вам, — признавался он в 1960 году, — что́ мне в современных фильмах особенно важно. Они упрощены по сюжету, но необычайно углублены в психологию». Это требование простоты и психологической разработки Трнка распространял на все виды искусства. Именно из этого принципа исходила его критика «чисто формальных открытий».

В фантастичности Трнка видел одну из отличительных особенностей кукольного фильма и потому, высоко оценивая творчество своего коллеги, одного из зачинателей и выдающихся мастеров чехословацкой мультипликации Карела Земана, особо подчеркивал, что его фильмы повествуют о событиях, которые «кажутся реальными, хотя никогда не происходили, и о которых можно рассказать только в кукольном фильме с трюками». Столь же высоко он оценивал работу и другого замечательного кинокукольника Чехословакии — Гермины Тырловой, картины которой насквозь пронизаны стихией поэтической сказочности.

Объемная мультипликация в Праге и Готвальдове

В ряду выдающихся зачинателей чехословацкой мультипликации Гермине Тырловой принадлежит одно из самых видных мест. Ровесница века, она всю свою огромную творческую жизнь посвятила искусству кинокуклы бесконечно благодарным зрителям ее фильмов — детям. Мир детства, заботы и радости материнства, детская фантазия и мировосприятие — вот круг тем и интересов, наиболее близких ей в киноискусстве. Мультипликация, «оживающая» на экране кукла оказались наиболее подходящими для этого средствами выражения. На студии в Готвальдове, с которой она связала свою судьбу, были созданы все ее фильмы, здесь выработался и откристаллизовался ее собственный неповторимо-оригинальный стиль.

Сочетание живого актера и реальной среды с «оживающим» миром игрушек и кукол — характерная черта ее картин «Бунт игрушек» (1946), «Колыбельная» (1948), «Неудавшаяся куколка» (1951). Выразительность кукольных типажей, тонкость иронии и юмора, высокое профессиональное мастерство «одушевления» сразу же привлекли к этим фильмам внимание зрителей и критики. Уже на первом этапе творчества ее фильмы отмечены высокими наградами. «Колыбельная» получила Золотую медаль на кинофестивале в Венеции; «Неудавшаяся куколка» была удостоена Государственной премии ЧССР.

В дальнейшем Тырлова отказывается от включения в мультфильм живых исполнителей, обращается к сказкам с более развернутой и усложненной драматургией и стремится более детально и обстоятельно разработать среду, в которой действуют ее персонажи. Так были созданы «Златовласка», «Приключения мячика Фличека» (1956), «Свинопас» (1957, по мотивам сказки Андерсена), в которых она ненавязчиво, остроумно и тактично подводит своих маленьких зрителей к определенным этическим выводам.

И все же наиболее интересен, пожалуй, новый, начавшийся в 60-е годы период ее творчества, когда она вновь возвращается к более простым и лаконичным сюжетным решениям и, используя выразительность фактуры оригинально найденного материала, создает запоминающиеся образы, в которых отказывается от непосредственного воспроизведения облика человека или животного. Так, персонажем ее фильма «Узел» (1962) становится узелок на носовом платке мальчика, образ, рожденный материализованной метафорой известной поговорки — «завязать узелок на память». И в фильме «играет» множество подобных узелков, причем у каждого — своя пластическая выразительность, своя меткая характеристика, своя драматургическая функция, свои тонкие и точные ассоциации с вполне определенными человеческими чертами, понятиями, чувствами, склонностями. Этот же принцип оживления предметов с изобретательно обыгрываемой пластикой и фактурой использован в «деревянной» сказке «Шарик» (1963) и в «Сказке из шерсти» (1964).

Вторая половина 60-х и начало 70-х годов в творчестве Тырловой почти целиком отдана «шерстяным» сказкам. Она добивается в них исключительно тонкого мастерства поэтических превращений, которые помогают ей выразить атмосферу детства, праздничность радостного детского мировосприятия.

Вслед за сказками, «сотканными» из шерсти («Девочка и мальчик», 1966; «Снежная фигурка», 1966), появляются фильмы, в которых персонажи, среда, фон — все сделано из цветного войлока и тряпочек («Теленок-бродяга», 1971). Позднее, в 70-х годах, Тырлова использует полурельефные куклы, созданные из кружев, дерева и стекла. Затем она обращается к экранизации книжки Йозефа Коларжа «Из дневника кота Голубоглазки» и создает полный юмора и поэтической сказочности сериал из шести фильмов. Интерес к более развернутым сюжетно, серийным произведениям приводит ее к идее вновь вернуться к персонажу фильма, которым она дебютировала в режиссуре в начале 40-х годов. Так возникает ее трилогия «Приключения Ферды-муравья», как бы подводящая своеобразный итог ее удивительно цельному и вдохновенному творчеству, получившему всемирную известность и признание.

Лиризм пронизывает творчество Гермины Тырловой. Ее фильмы — это тончайший, светящийся в своей прозрачности и чистоте мир детских чувств, представлений о добре, о дружбе, взаимопомощи, счастье и радости самоотверженного поступка во имя красоты и правды, величия простых и вечных истин.

Художественная натура Карела Земана совершенно иного склада. Он тяготеет к полнометражному фильму, к масштабному, проведенному через всю картину эксперименту, к тщательно

разработанной системе трюков, к эпосу и сатире. С годами в своих более поздних лентах, выйдя за пределы мультипликационных миниатюр, он все больше склонен измерять художественную реальность в категориях развернутого пространства и времени, сложных сюжетных построений. В этих его работах, как правило, возникают обобщенные характеристики эпохи, фантастические и в то же время объективные в своем полусказочном бытии. Острая характерность и гротесковость земановского Прокоука или кукольных образов из его «Короля Лавры» и даже образ барона Мюнхгаузена во многом марионеточный, несмотря на игру живого актера, тоже сродни искусству Йозефа Скупы и стоят в ряду лучших достижений и богатейших традиций чехословацких кукольников.

Ощущение молодости, чистоты и свежести пронизывает его фильмы. И не только потому, что многие из них посвящены детям, всегда бывшим для К. Земана главным и предпочитаемым «кругом зрителей». Доброта, исторический оптимизм, ничем не замутненная, неподдельная вера в человеческий разум и прогресс, ясность мировоззрения всегда отличали все, что делал этот художник.

Особое сочетание условно-масочного, связанного с народным творчеством психологизма и наивности, Мельес и Чаплин, традиции трюкового комизма и пантомимы немого кино, богатейшая культура национального кукольного искусства Чехословакии и жюльверновская фантастика — вот источники, из которых возникло и поднялось его самобытное творчество.

За пределами Праги, где почти одновременно, сразу после окончания войны, с середины 40-х годов, начинает работать над первыми своими фильмами Иржи Трнка, киностудия города Готвальдова становится главным центром кукольников чешского экрана.

В первом своем фильме, «Рождественский сон», Земан сочетает реальную среду с живой исполнительницей с помощью комбинированных съемок в центральном эпизоде картины — сне, в котором действуют оживающие игрушки и используются разнообразные мультипликационные трюки. Уже здесь сделана первая заявка на свой собственный язык, индивидуальный творческий почерк. Он сказывается и в характере юмора, и в особом внимании к трюкам, и в том сочетании разнородных элементов игрового фильма, мультипликационных кукол и оживающей графики, которое станет столь существенным в дальнейшем творчестве К. Земана.

«Рождественский сон» на состоявшемся вскоре в том же году кинофестивале в Канне получил приз за лучший кукольный фильм. Это было большой победой молодого мастера.

Фильм «Подкова на счастье» (1947) интересен тем, что в нем впервые появляется ставший затем постоянным героем сатирических мультфильмов К. Земана пан Прокоук. Это он раскачивающейся утиной походкой, в больших туфлях а-ля Чарли Чаплин, в соломенной шляпе и с зонтиком в руке шагает, то и дело натыкаясь на встречные предметы и набивая себе шишки.

В отличие от человекообразных персонажей животных Земана больше привлекали персонажи с карикатурно-человеческим обликом. В них формы социальной типизации могли быть выражены прямее, нагляднее, действеннее. Именно таким персонажем, одной из самых ярких знаменитостей в мировой мультипликационной чаплиниаде, и оказался пан Прокоук.

В ряду постоянных мультгероев, таких, как человечек из фильмов румынского режиссера Йона Попеску-Гопо,— венгерский Густав, югославский профессор Бальтазар,— ему принадлежит первенство и свое особое место. Прокоук целиком обращен к повседневной прозе, к житейским делам и событиям.

Само имя героя, Прокоук, — производное от чешских слов, означающих «прозреть», «открыть глаза», и одновременно «прокоукнуть» — значит «всюду лезть», «во все совать свой нос». Уже отсюда можно заключить, что К. Земан намекает на характерное для мещанина вездесущее любопытство и, с другой стороны, на собственную, авторскую задачу чему-то научить своего героя и на его примере — зрителя, открыть им глаза на происходящее. Герой Земана не безнадежен и не противопоставлен зрителю как нечто абсолютно ему чуждое и для него далекое, — нелепости и ошибки, которые он совершает, сродни тем, что могут совершить многие; в этом смысл социальной критики и извлекаемого в результате нравоучения. Приспособляемость обывателя, ждущего теплого местечка, прочного и удобного положения, и давала возможность показать персонаж в самых различных жизненных ситуациях. Торчащие в стороны усы и макаронообразные ножки удачно подчеркивали комизм фигурки, легко переходящей от неуверенности и подозрительности к предприимчивости и лихорадочной активности. Кукла была сделана из дерева и бумаги, ее нос, глаза и шляпа выточены на токарном станке.

Первого Прокоука Карел Зе́ман смастерил сам, обскоблив бока фигурки ленточной пилой и обмотав ее ноги и руки изоляционной лентой — так, что получились условно обозначающие одежду полосы. Первые фильмы с Прокоуком были еще черно-белыми.

Простота строения куклы вполне соответствовала и простоте сюжетов, которые Земан придумывал сам. Это были подлинно авторские фильмы. Режиссер выступал в них не только в роли

создателя кукол и сценариста, но и в роли художника-постановщика и кукловода.

За прямым агитационным смыслом мультипликационной пантомимы, высмеивающей суеверия, скрывается и другой, более широкий, — речь идет о личном и общественном, о мещанском скопидомстве и коллективизме, о мелком, своекорыстном образе жизни и о гражданском долге. Надо ли доказывать, как важны и своевременны были эти мысли в только что освободившейся от фашизма и вступающей на новый, социалистический путь стране, да еще выраженные в форме доходчивой, заразительно веселой, комедийно-броской.

Все краски комического — сарказм, иронию, юмор — обрушивает К. Земан на кичащегося своей предусмотрительностью и житейской мудростью мещанина и одновременно на недостатки, явственно проступающие в столкновении с новыми формами общественной жизни. Режиссер использует «шершавый язык плаката» против бюрократизма, пьянства, прекраснодушной лени, прикрывающейся мечтами о механизированном «кнопочном рае». Его следующая картина, «Пан Прокоук — бюрократ», — фильм о чинуше, не способном что-либо делать без соответствующего пункта и параграфа инструкции, без письменного указания, без бумажки от начальства.

В фильме «Пан Прокоук в искушении», поставленном в том же 1947 году, его герой, строитель по профессии, никак не может возвести стены дома, прельщаясь все новыми порциями алкоголя, которые услужливо подносят ему во все возрастающих количествах руки другого рисованного персонажа — Человека-бочки.

Тема труда и его антипода — лени получает оригинальное решение в фильме «Пан Прокоук — изобретатель» (1948). Лень толкает Прокоука на всевозможные выдумки, которые он пытается выдать за изобретение и даже получить на них патент, хотя не умеет и не хочет делать самых элементарных вещей. Комизм фильмов Земана основывается на шаржировании черт жизненно характерных и потому легко узнаваемых зрителем. Именно этот принцип реалистического гротеска, точно найденный типаж героя, пластическая выразительность мультипликационного движения куклы и, конечно, актуальность избранных тем приносят успех и всеобщее признание серии фильмов с Прокоуком.

Как и две предыдущие картины, фильм «Пан Прокоук — изобретатель» получает премию кинокритики и, кроме того, приз за лучший кукольный фильм на Международном кинофестивале в Марианских Лазнях. Гротесковую фигурку земановского персонажа узнал и оценил не только каждый житель Чехословакии, — она стала известна во многих странах мира.

Зрители требовали новых фильмов с паном Прокоуком и, уже сняв несколько картин совершенно иного характера, К. Земан в 1955 году вновь возвращается к этому любимому своему кукольному герою и создает одну из лучших картин серии — «Пан Прокоук — друг животных». В отличие от других картин с Прокоуком в ней господствует мягкий, добрый юмор чешских народных рассказов и прибауток.

Своими «Прокоуками» Карел Земан проложил дорогу целой веренице постоянных героев в рисованном и кукольном кино социалистических стран. Он доказал возможность более глубокой социально-психологической трактовки мультипликационного образа, чем это было доступно в серийных фильмах Диснея и других американских режиссеров-мультипликаторов.

Неутомимый экспериментатор, Карел Земан чуть ли не каждым фильмом вступает в новую эпоху своего творчества. Но две картины стоят особняком, представляя вершины его кукольного искусства, — «Вдохновение» (1949) и «Король Лавра» (1950).

Во всей мировой мультипликации нет столь необычного фильма, как «Вдохновение». Его оригинальность не только в выборе материала, в смелости поисков новых выразительных средств, в поистине виртуозном мастерстве мультипликационного одушевления персонажей. Она прежде всего в тончайшей поэзии, которой пронизана эта картина, в умении режиссера создать атмосферу возвышенно-сказочную, романтически-фантастическую. «Этот фильм, — говорится в титрах «Вдохновения», — посвящен тем, кто расплавляет стекло и превращает его в сказочные образы, — чехословацким стеклодувам».

Проникнуть в сам процесс творчества, в рождение и суть художественной фантазии — таков замысел К. Земана. Поэтому и само действие фильма он представляет как некое сказочное видéние, как поэтическую грезу молодого стеклодува, мечтающего в сумеречный, дождливый день.

Режиссер, стилизуя фон и фигурки, умышленно вызывает ассоциации с классическим балетом, с театральной сценой. Танцуют Арлекин и Коломбина. Это своеобразное мультипликационное па-де-де.

Фильм кончается тем, что Коломбина уезжает в цветном стеклянном экипаже — санях, запряженных тройкой стеклянных лошадей. Арлекин стоя машет ей. Жабо его распускается. Вращаясь, он вновь становится тем легким, как маленький зонтик, семечком одуванчика, из которого когда-то появился.

Поэзия творчества, в которой заключена высокая радость самовыражения и самопознания человека, его способность к бесконечной самоотдаче, родственной тому, что испытывает

влюбленный, — вот тема, волновавшая К. Земана. Фантазия, ее волшебная творческая сила вливают жизнь и смысл в бесформенную и бездушную материю.

Фильм получил призы на нескольких международных кинофестивалях. Его высоко оценила отечественная и зарубежная пресса. Картина была включена в программу представлений чехословацкого театра «Латерна магика», и это сделало ее еще более известной.

Не менее значительным был фильм «Король Лавра», который многие критики считают лучшей кукольной картиной Карела Земана. Доказав колоссальные возможности мультипликации в сфере лирико-поэтической, режиссер вновь возвращается к сатире и использует для этого как сюжетную основу известную одноименную сатирическую поэму выдающегося чешского писателя-демократа прошлого столетия, борца против монархизма и реакции Карела Гавличека-Боровского. Как и в предыдущих своих фильмах, режиссер отказывается от слов, стремясь донести содержание хорошо знакомого многим зрителям литературного произведения средствами изобразительно-динамическими, пластическими.

Пародируя античный миф о короле Мидасе, правителе с ослиными ушами, который после первой же стрижки велит казнить всех своих брадобреев, невольно становившихся свидетелями его тайны, Гавличек-Боровский создал поэму, которая имела прямой подтекст и острие которой было направлено против австро-венгерской монархии, лживого и продажного императорского двора, его насквозь прогнившей бюрократии.

К. Земану предстояло осмыслить и воплотить на экране классическое произведение. Фильм поднимает общеизвестный сюжет до обобщений сатирической сказки, раскручивает целый клубок «вечных» проблем, сопоставляя такие общечеловеческого масштаба понятия, как сила и правда, народ и властелин, выгода и честь.

В отличие от утонченного изящества «Вдохновения» фактура сатирических кукол по-народному грубовата, напоминает о площадных представлениях бродячих кукольников прошлых лет. Если Иржи Трнка искусно и тщательно выписывает кукольные портреты, внимательно и подробно разрабатывая черты лица своих персонажей, то К. Земану важнее общее впечатление. Он по-прежнему предпочитает здесь фигурки, выточенные из дерева и лишенные детальной костюмировки. В общем силуэтно-пластическом решении композиции куклы выделяются лишь некоторые наиболее выразительные детали — выточенные носы, усы из толстых, похожих на шнурки, ниток, резиновые трубки рук и ног.

 Глаза, брови и рты нарисованы прямо на гладко отполирован-

ной деревянной поверхности, и это дает возможность, не меняя кукол, изменять выражение их лиц.

Подчеркнуто неуклюжие пузатые фигурки придворных, их напыщенно-глуповатый вид сразу же вызывают комический эффект. И как контраст к их подобострастно лакейским позам — вытянутые прямолинейные фигуры палача и жандарма, с грубо очерченными ртами, с сурово-неподвижным, недобрым взглядом нарисованных глаз.

Карел Земан открыл в этом фильме богатейшие выразительные возможности гротесково-сатирических кинокукол, и отныне поэтику и драматургию этого жанра мультипликации, его настоящее и будущее невозможно рассматривать, не учитывая творческого опыта «волшебника из Готвальдова».

От картины к картине усложняется фабула, становится все разветвленнее и разработаннее драматургия фильмов Карела Земана. Важной вехой на этом пути был первый полнометражный фильм К. Земана «Клад Птичьего острова», поставленный в 1952 году. Здесь мастер опирается на новую, разработанную им технику, позволяющую сочетать элементы рисованного и кукольного кино. Художник смело разрушает стену, отделяющую эти два вида мультипликации.

Снова перед нами сказка, на сей раз восточная, вернее, написанная по мотивам персидских легенд. Сценарий, как обычно, принадлежит самому К. Земану. Сюжет несложен, но в соответствии с объемом фильма, естественно, развернут более обстоятельно и полон неожиданных поворотов в судьбе главного героя притчи — молодого рыбака Али, его земляков и грозного пирата Ибрагима, владельца несметных сокровищ, зарытых в никому не известном подземелье.

Впервые в драматургии земановского фильма появляется совершенно новый элемент, который дальше будет играть исключительную и все возрастающую роль в сюжетосложении его картин, — приключение. Приключение помогает сочетать фантастику и реальность и извлечь из этого сочетания поучительную историю. Исследуя человеческие страсти, К. Земан подвергает критике буржуазный мир, его мораль и социальную психологию.

В фильме художественным открытием было виртуозное балансирование на грани двухмерного и трехмерного, искусное совмещение плоских и объемных изображений. Рисунок и куклы объединяются в самых неожиданных и дерзких сочетаниях. Нарисованная и вырезанная из бумаги лошадь несет на своей спине объемную фигурку всадника. И наоборот, к туловищу куклы пририсовываются бегущие ноги, и это создает совершенно необычный эффект мультипликационной выразительности движения.

Новшеством было и то, что К. Земан, воспользовавшись «локальным» сюжетом, впервые в мультипликации использует как главный изобразительный элемент стилистику старинной персидской миниатюры, подчиняя ее условностям и своеобразию строение каждого кадра. Особенно велика здесь роль цвета, используемого с большим вкусом.

«Клад Птичьего острова» получил приз за изобразительность и артистизм в кукольном фильме на Международном фестивале в Карловых Варах в 1952 году. В жизни К. Земана выход этого фильма был важным событием. Он знаменовал собой новый этап в творчестве режиссера и имел принципиальное значение для его дальнейших художественных поисков. Фильм показал, что мастер последовательно идет к все более глубокому и оригинальному синтезу художественных средств и возможностей различных видов кино. Оставалось сделать еще один шаг — включить в этот синтез игровое кино, живых актеров. Этот шаг и был совершен в следующих фильмах Карела Земана.

Первым земановским фильмом, в котором «заветы Мельеса» получили свое яркое воплощение, стало «Путешествие в первобытные времена» (1955). Это была первая научно-фантастическая картина, столь развернуто и согласованно использующая художественные средства разных видов киноискусства — не только рисунки и куклы, но и в основном натурно-игровое начало. Именно такие фильмы в будущем составили ядро, сердцевину земановской режиссуры.

В жанре научной фантастики, одним из первооткрывателей которого был Ж. Верн, Земан почувствовал художественную сферу глубоко родственную и близкую своему творчеству, воспринял ее как «инобытие сказки», как систему фантастической образности, позволяющей поднимать и затрагивать актуальные проблемы большого нравственного смысла и звучания. Появляется первый жюльверновский фильм — «Губительное изобретение» (в нашем прокате — «Тайна острова Бэк-Кап»), другие полнометражные картины — «Барон Мюнхгаузен» и «Хроника шута» (в нашем прокате — «Два мушкетера»), и снова режиссер обращается к жюльверновской теме в картине «Похищенный дирижабль».

В эти годы, хотя К. Земан и не порывает с «чистой» мультипликацией (в 1959 году, уже после «Тайны острова Бэк-Кап», был создан цветной одночастевый фильм «Пан Прокоук — акробат»), получает дальнейшее, более полное развитие его концепция полнометражного трюкового фильма с комбинированными съемками и живыми актерами. Многое идет здесь от эстетики комических фильмов немого периода.

 В своем втором фильме по Жюлю Верну, «Похищенный ди-

рижабль», Земан свободно перерабатывает и использует сюжет романа «Два года каникул»; затем он ставит третий, и последний, свой жюльверновский фильм — «На комете», в основу которого положены сюжетные мотивы романа «Гектор Сервадак».

Никогда до конца не покидавший мультипликацию, Земан вновь возвращается к ней всецело. «Одушевление» фигурок, вырезанных из бумаги и картона, к которым он прибегал раньше лишь в некоторых трюках, становится для него в новом фильме, «Синдбад-мореход», источником неиссякаемого вдохновения.

Техника плоской марионетки не случайно в последние годы все чаще обращает на себя внимание режиссеров и художников. Это особый вид мультипликации, занимающий как бы срединное положение между рисунком и куклой и вбирающий в себя многие выигрышные моменты, которые их отличают. Создавая ощущение кукольного объема и вещественности как в себе самой, так и в пространстве, в котором она движется, плоская марионетка вместе с тем обладает всеми достоинствами рисованного персонажа, сохраняет яркость, выразительность пластического решения рисунка и значительно большую, чем кукла, мобильность и гибкость движения. Она превосходно вписывается в окружающую среду, стилистически убедительно гармонирует с пейзажным фоном или, если это нужно, эффектно с ним контрапунктирует. Плоская марионетка, бумажная или картонная вырезка, позволяет художнику и режиссеру точнее передать с помощью изобразительных нюансов психологические тонкости состояния героя, четче задумать и выполнить сцену в строго определенном эмоциональном ключе, монтируя и сопоставляя по принципу коллажа самые причудливые фантастические образы.

К. Земан много думает о художественной природе плоской марионетки, он не перестает восторгаться своеобразием ее условности, связанной прежде всего с некоторой ограниченностью и стилизованностью движения, напоминающих нам о плоскостной передаче объема в древнеегипетских настенных рисунках; повышенной смысловой, а то и символической ролью, которую способны приобретать при этом жест, «мимика», деталь. Мастер считал, что именно эти художественные средства дадут ему возможность глубже проникнуть в фантастический мир сказки. И он не ошибся.

По-новому, выразительнее и тоньше, режиссер решает использовать изобразительное богатство персидской миниатюры.

К работе над первым фильмом, эпизодом из приключений Синдбада-морехода, К. Земан приступает в 1971 году. Он становится позже одной из шести глав экранизированных им «Сказок тысяча и одной ночи».

В центре повествования — Синдбад, неутомимый скиталец,

одержимый жаждой путешествий, герой, наделенный народной смекалкой, любознательный и неунывающий, хотя удары судьбы, неожиданные беды и чрезвычайные ситуации так и сыплются на его голову — как из рога изобилия.

Из пестрого клубка мотивов, которыми богат цикл сказок о Синдбаде-мореходе, К. Земан, выступивший в роли сценариста и режиссера одновременно, создавая фильм для юных зрителей, естественно, выбрал лишь самые поэтические. В последние десятилетия темой Синдбада занялось коммерческое американское кино, увидевшее в ней выигрышный материал для постановочных развлекательных фильмов. Мудрый герой арабских сказок предстал перед зрителями в обличье восточного Дон Жуана, прожигателя жизни, главное место в его помыслах занимают пышные красавицы и раблезианские пиршества. К. Земана же интересует в этом цикле и герое то, что его всегда привлекало в сказках, — победа добра над злом, яркая фантастичность, сочетающаяся с вполне реальным, пронизанным народностью поэтическим мировосприятием.

Земан ясно сознавал, что в фильме о Синдбаде-мореходе он использовал далеко не все художественные возможности плоской марионетки, которую он избрал теперь для себя главным средством мультипликационной выразительности, что этот вид мультипликации способен передать самые разнообразные поэтические краски и любые оттенки человеческих чувств и мыслей. И режиссер обращается к книге западногерманского писателя Г. Пройслера «Крабат», которая вобрала в себя многие традиционные сказочные мотивы народного творчества лужицких сербов. Он ставит в 1977 году полнометражный фильм «Ученик чародея», широко используя в нем все атрибуты «волшебной» сказочности.

Любовь и магия, «два вида колдовства», соперничают в этом фильме Карела Земана. Сказку о злом чародее и его юных пленниках-учениках он превратил в балладу о красоте и силе человеческих чувств — верности, мужестве, духовной стойкости и чистоте.

Восторженной песней в честь всепобеждающей любви стал и следующий фильм режиссера, «Сказание о Гонзике и Марженке» (1982), в котором также использованы выразительные средства плоских марионеток, дающих возможность яркой поэтической интерпретации традиционных фольклорных мотивов.

Трнка, Тырлова, Земан, три крупнейших мастера, заложивших основы чехословацкой школы объемной мультипликации, оказали влияние на все последующее развитие этой области киноискусства не только в своей стране, но и далеко за ее пределами. Больше всего учеников и последователей оказалось у

Иржи Трнки — еще при его жизни многие из работавших с ним художников-мультипликаторов стали режиссерами. И один из самых талантливых и самобытных — Бржетислав Пояр; его имя по праву стоит в ряду выдающихся мастеров объемной мультипликации.

Ближайший соратник Трнки, Пояр участвовал уже в первых пробах «одушевления» кукол, которые были предприняты на только что организованной студии. Затем он был одушевителем в большинстве знаменитых трнковских фильмов, в том числе в таких, как «Байяя», «Старинные чешские сказания», «Сон в летнюю ночь». В 1951 году Пояр дебютирует в режиссуре фильмом «Пряничный домик», ставит картины «На рюмку больше» (1954), «Спейбл на трассе» (1955), «Зонтик» (1957), в которых ярко проявилось его чувство ритма, изобретательность в выборе фактуры материала, передающего своеобразие характера персонажа, умение работать с деталью, с «оживленным» предметом, высокое мастерство в создании пейзажа, атмосферы действия, в использовании света. В 1960 году на Международном фестивале в Аннеси Пояр получает «Гран при» за оригинальный и остроумный фильм «Лев и песенка», утверждающий силу и бессмертие искусства.

В дальнейшем творчество Бржетислава Пояра развивается в двух основных жанровых направлениях. Он создает полные поэзии и мягкого юмора фильмы для детей; такова его серия картин, основанных на технике вырезок, с главными персонажами — котятами и, еще одна серия, — с медвежатами, в которой используются барельефные куклы. Другая линия в его творчестве представлена сатирическими фильмами, современной проблематикой. Это фильмы «Слово предоставляется» и «Бильярд», поставленные в 1962 году, «Романс» (1963), «Идеал» (1964), в которых высмеиваются человеческие слабости и недостатки. «Романс», например, — ироническая история девицы, менявшей поклонников в зависимости от марок их машин и совершившей своеобразную «эволюцию» от благосклонного внимания к юноше мотоциклисту до «привязанности» к обладателю роскошного лимузина.

Ученик Трнки, в совершенстве владеющий мастерством мультипликационного одушевления, создания выразительной динамической характеристики персонажа — куклы, Пояр внес много нового в это искусство. Его барельефные куклы, снимаемые на стекле почти так же, как фигурки рисованного кино, и приобретшие благодаря этому особую, не свойственную «классической» кукле подвижность, многое меняют в восприятии подобного фильма. Многолетнее творческое содружество с художником Мирославом Штепанеком дало в этом плане замечательные

результаты. На фестивале в Мамайе получает высшую премию фильм Пояра «Принцесс не узнаешь».

В 70-е годы режиссер с увлечением работает над фильмами для детей. По заказу итальянской кинокомпании «Корона чинематографика», создающей цикл мультфильмов разных стран «Сказки народов Европы», он ставит «Яблоневую деву» (1973), символизирующую силы добра и красоты, противостоящие старой, уродливой колдунье — олицетворению зла и жестокости. Традиционные аксессуары сказки здесь оригинально стилизованы под готику. В 1975 году выходит на экраны его первый фильм из большой серии, экранизирующей книгу Иржи Трнки «Сад». Верный памяти и творческим принципам своего учителя, Пояр психологически тонко воспроизводит мир детства, с особой, полной поэзии атмосферой его забот, интересов, причуд и фантазий.

Продолжает развиваться и публицистически-сатирическая линия творчества режиссера. В 1979 году по заказу ООН он снимает в технике вырезок антивоенный фильм «Бум», взволнованный фильм-предупреждение, напоминающий о том, что в современном сверхвооруженном мире затмение разума может привести человечество к катастрофе. Эта актуальная тема находит своеобразное продолжение и в следующем фильме — «Если бы...» (1981). Могучая в своей беспредельности фантазия художника-мультипликатора с помощью волшебного, подобного радуге многокрасочного луча — символа жизни превращает воинские каски в кастрюли, солдат — в поваров, гранаты — в хорошо зажаренные куриные ножки. Властью своей мечты режиссер перестраивает арсеналы милитаристов на мирный лад, утверждая мир без оружия и без войн. И все, что предназначено для войны, начинает служить мирным целям.

Круг творческих интересов Пояра необычайно широк. Вместе с канадским режиссером Жаком Друэном он стремится восстановить и продолжить в мультипликации традиции фильмов, созданных в технике игольчатого экрана, изобретенного Александром Алексеевым и замечательно использованого в его фильмах. В качестве режиссера Пояр сотрудничает в знаменитом коллективе «Латерны магики», сочетающей, как известно, искусство театра и кино. И конечно, не забывает мастер и о любимом своем зрителе — детях и о любимом жанре — сказках.

Среди тех, кто продолжает сегодня лучшие традиции чехословацкой объемной мультипликации, и другие ближайшие сотрудники Трнки — искусные аниматоры. Так, еще при жизни своего учителя, увлеченный и по горло занятый кропотливой работой кукловода в его фильмах, Станислав Латал не забывает и о другом своем призвании — о режиссуре. В содружестве

с художником Франтишеком Тихим он ставит в середине 50-х годов два фильма с так называемыми «перчаточными» куклами-бибабо Кутясек и Кутилка; отваживается на постановку среднеметражного фильма для детей с актерами и живыми зверями «Собачьи хлопоты», посвященного приключениям пса в заброшенной лесной сторожке. А в 60-е годы Латал вместе с Милошем Мацоуреком создает в технике плоской марионетки несколько гротесково-комедийных лент — «Как получить хорошего ребенка», «Отилия и 1580 клякс», «Слишком много нежности», «Не будите мамонта». Для этих фильмов характерны чрезвычайность ситуаций (например, мальчику удается оживить мамонта, представленного в школьном кабинете естествознания) или неожиданность комических сопоставлений (своеобразная мультипликационная дискуссия на тему о сильном и слабом поле в картине «Слишком много нежности»).

И тем не менее неизменно любимой остается для него кинопрофессия кукловода. Он по-прежнему выступает как аниматор в фильмах близких ему по стилю режиссеров, сотрудничая таким образом с Бржетиславом Пояром, Ярославом Бочеком и другими. В 1976 году он ставит фильм «Дух гор и сапожник», используя фольклорные мотивы, связанные с чехословацким горным массивом Крконоши.

Затем Станислав Латал обращается к своему давнему замыслу и после почти двухлетней работы завершает полнометражный кукольный фильм «Приключения Робинзона Крузо, моряка из Йорка».

В сценарии, который Латал написал вместе с Иржи Кубичеком, бережно сохранены все основные сюжетные линии романа. Примечательно, что авторы фильма отнюдь не идеализируют героя Дефо, чаще всего занятого весьма прозаическими, будничными делами. Их отношение к Робинзону и ко всему, что происходит в картине, пронизано легкой иронией. Это придает особую тональность фильму — делает его похожим на пародию. Робинзон, проведший более четверти века на необитаемом острове, некогда провозглашенный образцом «естественного человека», в фильме неизменно оказывается во власти обстоятельств, и более активная роль принадлежит его спутникам.

Пафос будничности и предпринимательства, свойственный Робинзону, режиссер стремится снять с помощью юмора и иронии. Даже эпизод встречи с племенем каннибалов решен в фильме в юмористическом ключе.

Высокое мастерство создания и одушевления кукольного образа, характерное для национальной школы чехословацкой мультипликации и ее достойного представителя Латала, дает себя знать и в этой ленте. Каждая деталь в жесте, движении,

одежде Робинзона, в окружающей его обстановке обыграна с удивительной тщательностью и художественным мастерством.

Вслед за Латалом к режиссуре обращаются и другие аниматоры Трнки — Ян Карпаш и Богуслав Шрамек. Но Станислав Латал особенно активен. Он не только умеет вдохнуть жизнь в любой предмет, подчинить его «игру» общему замыслу картины. И руководит он не только камерой, перед которой проходит создаваемый им причудливый мир кинокукол, но и кафедрой кукольного факультета Пражской Академии искусств (ФАМУ), где молодое поколение чехословацких кукольников внимательно вслушивается в его уроки, овладевая опытом своих выдающихся предшественников.

Среди режиссеров, для которых влияние Трнки было определяющим, следует назвать также известного чехословацкого кинокритика Ярослава Бочека, автора большой монографии «Иржи Трнка» и нескольких других книг о киноискусстве. Будучи своеобразным секретарем и теоретиком творческой группы великого мастера, неизменным свидетелем и аналитиком процесса создания его знаменитых фильмов, Бочек вобрал в себя многое из той высочайшей художественной культуры, которой жило искусство куклы, новаторски разрабатываемое Трнкой.

Еще при жизни мастера, в конце 60-х годов, когда Трнка отошел от работы в кино и занялся скульптурой, Ярослав Бочек пробует свои силы в режиссуре и экранизирует старинную моравскую легенду «Святоплук и его сыновья» (1968).

В дальнейших своих фильмах, поставленных уже после смерти учителя, молодой режиссер обращается не к эпосу, а к сюжетам ярко выраженного новеллистического характера, как бы продолжая одно из жанровых направлений в творчестве Трнки, связанное с его картиной «Архангел Гавриил и синьора Гуса». Это «Жена скульптора из Полички» (1970), «Вдова из Эфеса» (1971) — фильмы на «вечные темы» — о любви, ее превратностях, о счастье, верности, изменах.

Поставив затем два научно-познавательных фильма о мультипликации и ее особенностях как искусства (один из них посвящен творчеству Станислава Латала), Бочек во второй половине 70-х годов создает своеобразную пародию на фильмы ужасов «О храброй Катеньке, или Корчма ужасов», основанную на сюжете ярмарочной песни; остроумный антиалкогольный мультфильм «История пятнистой кошки», рассказывающий о приключениях кота, прислуживающего в пивной; фильм для детей «Внимание, красный свет!» в технике плоских марионеток — о правилах уличного движения.

Лучшая его кукольная лента — «Три этюда для аниматора». Изысканная пластичность движения кукол тонко гармонирует

в ней с изящно разработанными традиционными сюжетами; в игровых сценках, словно набросанных художником на страницах альбома, предстают перед зрителем условные сказочные персонажи — Коломбина, Пьеро, Арлекин.

Несомненный интерес представляет творчество двух чехословацких кукольников, Йозефа Клуге и Ивана Ренча, не примыкающих непосредственно к числу тех, кто близок по стилистике к фильмам Трнки.

Работу в мультипликации Клуге начал в первые же послевоенные годы на пражской студии «Братья в трико» с рисованных фильмов, но затем обратился к куклам и плоским марионеткам. В 1960 году его картина «Храбрый цыпленок» была удостоена высшей награды на фестивале в Венеции как лучший кукольный фильм для юношества.

В 60-х годах Клуге в фильмах «Маленький, но мой» (1962), «Солидный дедушка» (1963) и «Сплетники» (1967) высмеивает человеческие слабости и недостатки. Он создает сатирическую трилогию по рассказам О'Генри, а затем приступает к работе над многосерийным детским фильмом (двадцать шесть картин-эпизодов) о коте Микеше по рисункам Йозефа Лады. Другим большим сериалом, над которым Клуге работает много лет, является его цикл мультипликационных анекдотов «Охотничье вранье», выполненный в технике плоских, вырезанных из бумаги фигурок.

В иной жанрово-тематической сфере развивается творчество Ивана Ренча. Он дебютировал в кукольной мультипликации в 1965 году фильмом «Волшебник», в котором в центре внимания оказываются проблемы призвания и долга. Парадоксальность ситуации в том, что фокусник, способный творить чудеса, делает это спустя рукава, без всякого рвения и интереса и вызывает у публики лишь скуку и досаду. И только заметив улыбку восторженно следящей за его манипуляциями девочки, он дает волю своей фантазии и мастерству.

Тема долга находит продолжение в фильме Ренча «Сторож маяка» (1968), где вместе с постоянно сотрудничающим с ним художником Яромилом Галом режиссер, повествуя о старике, всю жизнь проведшем на посту у маяка, показывает, как важно быть до конца преданным делу, которому служишь.

В фильме «Завтракайте на траве» (1969) Ренч, изображая молодых людей, которые, устроив загородный пикник, решили «вписаться» в композицию известной картины Э. Мане, высмеивает оригинальничанье и позерство как нечто абсолютно противоположное подлинной оригинальности.

Особое место в творчестве режиссера занимает тема морских приключений и моря, с его переменчивой, таинственной, а иной

раз и жестокой стихией, полной необычных, сказочных существ и чудовищ. Таковы фильмы «Поющие корабли», «Штиль», созданные в середине 70-х годов на основе изобразительных мотивов старинной резьбы и матросских и рыбацких песен.

С художником Адольфом Борном Ренч ставит фильм «Три буквы» (1974) по одноименной сказке Юлиуса Фучика, вдохновенную и актуальную по идее ленту, в которой рассказывается о человеческой солидарности, побеждающей эгоизм и равнодушие.

Режиссер не раз обращался к документальному и натурно-игровому кино, но вновь возвращался к главному для него виду творчества — кукольному фильму. В последние годы он создает несколько фильмов по старинным легендам о Праге, работает над большими сериями детских картин для телевидения.

Первое прикосновение к искусству кукольного фильма у Гарика Секо связано с работой художника-одушевителя в творческой группе Иржи Трнки, снимавшей в то время «Сон в летнюю ночь». Вскоре, однако, он приезжает в Готвальдов, где становится одним из учеников Гермины Тырловой наряду с Людовиком Кадлечеком, Яном Дудечеком, Антонином Гораком и другими. Уже в его режиссерском дебюте, фильме «Любопытная мышь» (1964), проявилась свойственная Секо изобретательность, умение обыгрывать фактуру материала, связать его особенности с характером сюжета. Сделанная из бумаги мышка бегала по рисункам, которые оживали от ее прикосновения.

Принцип неожиданности в использовании фактуры материала режиссер последовательно проводит через все свои фильмы. В картине «Камень и жизнь» (1965) с помощью различной формы осколков камня и гальки молодой мастер создает эффектные фигурки животных и людей. Оригинальные костюмы, которые усердно шьет по заказу Луны старательный портной, никак не могут подойти к ее изменчивой фигуре («Почему у месяца нет платья?» (1967). Из разноцветных ниток создан поэтический мир цветов и трав в фильме «Сорванный колокольчик» (1969). В фильмах «Вечная любовь» (1969) и «Кузнецы» (1973) Секо заставляет ожить фигурки из медной проволоки, а в картине «Непослушная пуговица» (1975) в качестве персонажей фигурируют пуговицы разных форм, цветов и величин.

С годами все более сложными становятся творческие задачи, которые ставит перед собой режиссер. В фильме «Башенные часы старого города» (1975) он рассказывает поэтическую историю создания старинных часов пражской ратуши. В фильме «Вулкан» (1978) он вновь обращается к своему излюбленному материалу — камням и достигает необычайной виртуозности в их одушевлении. Человеческая семья и мир окружающих ее жи-

вых существ и предметов, который стремится разрушить вулкан, возникает и утверждается вновь, послушный неутомимой фантазии художника. У своей учительницы Гермины Тырловой Секо воспринял любовь и умение работать для маленьких зрителей, и большинство его изобретательных фильмов посвящено именно им.

В последние годы в объемную мультипликацию Чехословакии приходят талантливые молодые мастера. К наиболее ярким и обещающим, несомненно, следует отнести художника и режиссера Иржи Барту, дебютировавшего в 1978 году фильмом «Загадки конфеты», в котором были использованы куклы и рисунки. Уже этот предназначенный для детей фильм показал, что Барта тонко чувствует ритм мультипликационного действия, умеет сплести в единую художественную ткань различные элементы изобразительной структуры.

Его новой победой на этом пути стал фильм «Диск-жокей» (1980), получивший несколько международных призов. В картине изображен один день из жизни диск-жокея; и сам круговорот обычных будничных событий, и ход часов — показано крупно движение шестерен и маховиков, — и вращение дисков, и шум и говор танцзала — все это создает какой-то особый психологический фон. Он помогает увидеть мир глазами героя, ощутить за этой ритмизованной стилизацией, за холодным блеском рекламных фотографий протест против духовной обыденщины и суеты. Против проникающего в жизнь стандарта «массовой культуры» и унифицированного «технократического» мышления Барта выступает и в фильме «Проект» (1981). Здесь, как и в следующей его картине, мы встречаемся с комбинацией реальных бытовых предметов и условных мультипликационных персонажей, действующих по единым художественным принципам, в которых учтен предшествующий опыт чехословацкого кино в этой области, в частности экспериментальные поиски Яна Шванкмайера.

Наиболее смел и значителен по мысли и исполнению четвертый и пока последний фильм Иржи Барты, «Исчезнувший мир перчаток» (1983), поставленный, как и «Диск-жокей», по сценарию известного чехословацкого мима Бориса Гибнера и отмеченный несколькими призами на отечественных и международных фестивалях.

Оригинальность этого фильма, основанного на комбинированных съемках, в том, что с помощью перчаток — символов быта и культуры определенных эпох, запечатленных на найденных кинолентах, режиссер дает нам возможность в новом ракурсе увидеть и ощутить черты различных периодов в истории — со времен немого кино и до наших дней. Здесь и шаржированная

стилистика американской «комической», с особым характером ее музыки и манерой движения актеров, и будуар 30-х годов, напоминающий о мелодрамах с участием Греты Гарбо. За фильмами встает жизнь, время, изображенное в стиле гротескно трактуемого «ретро». Режиссер искусно пародирует стилистику западных фильмов разных школ и направлений — от сюрреализма раннего Бунюэля до карнавальных эпизодов феллиниевских картин, пьяных оргий его «Сладкой жизни» и до фантастики в духе Спилберга.

В конце фильма выясняется, что гибель перчаточной Помпеи происходит на свалке близ стройки нового дома, где рядом со всякой рухлядью — груда старых перчаток и кинолент, которую одним движением своего мощного ковша вновь подгребает экскаватор.

Творческие поиски чехословацких кинокукольников, одного из самых значительных явлений мировой мультипликации, начатые бесспорными классиками этого искусства — Иржи Трнкой, Герминой Тырловой и Карелом Земаном, — успешно продолжаются.

Рисованное кино Чехословакии

Мультипликация в Чехословакии началась с рисованного кино буквально на другой день после освобождения страны Советской Армией. 12 мая 1945 года несколько художников, среди которых были Иржи Трнка, Эдуард Гофман, Зденек Милер, собрались на совещание и решили создать мультипликационную студию, получившую затем название «Братья в трико». Хотя название это происходило от слова «трикотаж» — одежда, в которой ходили художники, — оно невольно вызывало ассоциации с другим, близким по звучанию словом — «трюк», связанным с самим существом профессии мультипликатора, и, может быть, поэтому сохранилось.

Новое государственное учреждение — дирекция Чехословацкого фильма поддержало идею молодых энтузиастов мультипликации.

Руководителем этого пражского центра рисованных фильмов стал Иржи Трнка, предложивший в качестве литературной основы первого фильма свой сценарий сказки «Посадил дед репку». На первый план в рисованном фильме были сразу же выдвинуты в противовес стандартам диснеевского кинобизнеса оригинальность изобразительных решений, народность формы и содержания. И хотя сам Трнка поставил всего четыре рисованных фильма, в них уже были заложены как основные принципы всей

его будущей работы в кино, так и характерные черты чехословацкой национальной школы мультипликации.

В эти фильмы Трнка, естественно, вложил свой опыт иллюстратора и кукольника, знатока народной сказки, мастера, умеющего воссоздавать ее поэтическую атмосферу. Он участвовал в создании картины «Посадил дед репку» (1945) не только как сценарист и режиссер, но и как художник. В известном всем незамысловатом сюжете был акцентирован его современный смысл — роль участия в общем деле даже самого слабого члена коллектива.

Фильм не лишен недостатков, чувствуется, что возможности кино освоены художником еще не полностью, — оживающие на экране рисунки временами напоминают листаемую детскую книжку с картинками. Но рисунки эти, выполненные в стиле чешского народного искусства, оригинальны, свежи, полны наивной чистоты и выразительности.

Один за другим были выпущены Трнкой в 1946 году еще три рисованных фильма: «Подарок», «Попрыгунчик и СС», «Животные и разбойники». «Подарок», поставленный по сценарию Иржи Брдечки, насквозь ироничен и высмеивает банальность коммерческого кино, пародируя его штампы и безвкусицу. Картина начинает сатирическую линию в кинематографическом творчестве Трнки и перекликается с более поздним его кукольным фильмом — «Ария прерий». Дело, конечно, не только в разоблачении шаблонных ситуаций, типов, жанровых и стилистических клише буржуазного кино. Веселые эпизоды, остроумные рисованные каламбуры имеют свой подтекст — за ними угадывается более важная мишень, в которую метят создатели фильма, — мещанское мышление, с его жизненными идеалами, с его убогим и пошлым пониманием искусства.

С первых же своих шагов в кино студия смело раздвигает круг тем, которыми жила до сих пор мультипликация. Комический трюк — гэг, на котором в основном держалась продукция Диснея, был полностью переосмыслен Трнкой, использован для новых, идеологически и интеллектуально значимых целей.

Как и другие работы Трнки и его коллег, фильм «Подарок» вскоре получил международную известность и признание. «Первым фильмом, который изумленная мировая пресса открыла на Каннском фестивале в 1946 году, — отмечает Робер Бенаюн, — был «Подарок», он явился полным контрастом с заокеанской продукцией. Поражало сочетание изящного анекдота, красок прозрачных и свежих, ритма, лишенного скучной текучести преувеличенного правдоподобия, который отличал Диснея» [6].

Следующим фильмом, созданным в содружестве с Брдечкой, была политическая сатира «Попрыгунчик и СС». Фильм основан

на легенде о трубочисте Пераке, неуловимом народным мстителе и участнике чехословацкого Сопротивления во времена фашистской оккупации. Выразительные типажи персонажей, динамичное развитие действия и, конечно, актуальность темы определили большой успех картины у зрителя. Яркий изобразительный эффект создавало сочетание условных персонажей с декорациями, в которых были использованы документальные снимки пражских улиц.

Примечательно жанровое разнообразие рисованных картин Трнки, смело обратившегося к большим современным проблемам. И тем не менее он не забывает о сказке и ставит фильм «Животные и разбойники» по «Бременским музыкантам» братьев Гримм. Здесь снова, особенно в поэтическом изображении природы, торжествуют поэзия и фантастика, оживают образы народного творчества. Картина получила высокую оценку на родине, а на фестивале в Канне — приз за лучший мультипликационный фильм. Это была серьезная победа социалистического киноискусства, подтвердившая самобытность рисованного кино Чехословакии.

После ухода Трнки, решившего посвятить себя объемной мультипликации, искусству экранной куклы, художественным руководителем студии «Братья в трико» стал Эдуард Гофман, талантливый режиссер и организатор, сумевший привлечь к работе над фильмами самобытных художников-иллюстраторов и карикатуристов.

Творчество Эдуарда Гофмана, если рассматривать его в целом, а он продолжает работать и сегодня, необычайно разнообразно. Первые годы его участия в жизни студии ознаменованы тремя комедийно-сатирическими фильмами — «Готово, поехали» (1947), «Пальто ангела» (1948), «Бумажный ноктюрн» (1949), примечательными тем, что они выдержаны в стиле подчеркнуто условных лаконичных мультипликационных карикатур и посвящены современным темам.

Материалом для фильма «Готово, поехали» стало стилизованное изображение пражских трамваев и их пассажиров. Простой сюжет — юмористический рассказ о том, как поймали безбилетного пассажира, — стал предлогом для изображения характерных для того времени социальных типов. В фильме, как и в «Попрыгунчике и СС» Иржи Трнки, рисунки методом коллажа сочетались с цветными фотографиями пражских улиц.

Особенно удачен был фильм «Пальто ангела», удостоенный в том же году в Париже премии имени Мельеса. Нечаянно уроненное неловким небожителем пальто превращает в ангельски доброе и чистое существо каждого, кто его надевает. Это дает возможность создать серию рисованных эпизодов — трансфор-

маций: статуя бога войны Марса теряет свою воинственность, превращается в символ мира, скупердяй ростовщик — в филантропа, столкновение быка и тореадора во время корриды — в сцену нежного братания. Рисункам Зденека Сейдла хорошо соответствовала джазовая музыка Яна Рыхлика, выразительно подчеркивавшая ритм и динамику действия фильма.

В антирасистском по теме фильме «Бумажный ноктюрн» был использован типаж рекламных плакатов, в том числе фигурка негра, прислуживающего в кофейне. Все три фильма составили своего рода трилогию, противостоящую по своей стилистике серийной мультипликации Диснея.

Другая, не менее существенная линия творчества Гофмана связана с фильмами для детей и экранизацией сказок. В 1949 году он ставит сказки «Ленора» с художником Зденеком Милером и «Считалка» с Йозефом Ладой, а в 1950 году — «АВС» с Камилом Лотаком. Режиссер обращается к творчеству братьев Чапек и в течение пяти лет работает над серией, посвященной приключениям кошечки и собачки, по мотивам иллюстраций детских книг Йозефа Чапека. По рисункам Лотака он создает и другие детские фильмы — «Сказка доктора», «Сказка почтальона», «Уже утро», «Давайте играть», «Как устроен мир». В них тесно сплетены фантазия и юмор, тонко учтена детская психология.

В начале 1958 года Гофман заканчивает трехлетнюю работу над первым на студии «Братья в трико» полнометражным фильмом «Сотворение мира», поставленным по известному циклу рисунков французского художника Жана Эффеля. Эта картина стала самым значительным произведением режиссера, не потерявшим и ныне своей художественной силы и своеобразия. Остроумие и метафоричность лаконичных зарисовок, выразительное обыгрывание полных динамики комических ситуаций, простота рисунка, напоминающего по своему стилю народный лубок или комикс, — все это точно соответствовало возможностям графической мультипликации. Выстроившиеся попарно обитатели Ноева ковчега; дьявол, танцующий с нарисованным богом эскизным портретом Евы рок-н-ролл; «операция» ее создания из ребра Адама; появление ее, словно новоявленной кинозвезды, легкими росчерками оставляющей чертям автографы на своих портретах,— ироническая игривость подобных сценок делает фильм изящным и увлекательным зрелищем. Поэтический комментарий, написанный Адольфом Гофмейстером, прочитанный Яном Верихом с тонким пониманием гротесково-пародийной тональности картины, музыка Яна Рыхлика — эти компоненты фильма обеспечили ему стилистическую цельность и законченность.

Вслед за своим полнометражным шедевром Гофман ставит еще несколько фильмов для взрослых. Это «Дюжина моих пап»

(1959), двенадцать новелл-эпизодов, созданных двенадцатью художниками под руководством режиссера, — сатирический фильм, касающийся социально важной проблемы: браков скоропалительно заключаемых и столь же быстро расторгаемых. Ситуация иронически прослеживается глазами маленькой девочки, которой все время приходится менять своих пап. В 1961 году он выпускает фильм-плакат «Люди, будьте бдительны!», в котором чешские карикатуристы интерпретируют заветы Юлиуса Фучика, призывая народы на борьбу против угрозы новой войны. В одноминутной сатирической миниатюре «Лестница» (1964) Гофман, выступая не только как режиссер, но и как художник, изображает карьериста, который в своем стремительном рвении вверх теряет все человеческое, приходит к полному краху и падению.

В 70—80-е годы режиссер вновь обращается к творчеству братьев Чапек, ставит «Сказку бродяги» и «Сказку о водяном» Карела Чапека и другие его сказки, работает над сериями детских фильмов на мультипликационной студии чехословацкого телевидения, руководителем которой он становится.

Другой выдающийся мастер чехословацкой школы рисованного кино, Зденек Милер, дебютировал на студии «Братья в трико» как режиссер, сценарист и художник в 1948 году фильмом-сказкой «Красная шапочка», а затем в том же году поставил современную сказку (по Иржи Волькеру) «О миллионере, который украл солнце» — фильм значительный и необычный как по силе заложенной в нем социальной идеи, так и по форме ее выражения. Миллионер, заболевший неизлечимой болезнью, которому врачи прописали солнце, решил его похитить, чтоб оно служило ему одному, и был сожжен разгневанным светилом. Оригинальная, выдержанная в черно-белой гамме графика носила подчеркнуто символический характер и не была похожа по стилистике на карикатуру, столь часто используемую в мультипликации. Движение в фильме было сведено до минимума, чтобы полнее и четче предстало его изобразительное начало.

В творчестве Зденека Милера четко различаются две линии — публицистическая, связанная с социальными проблемами и сатирой, адресованная взрослому зрителю, и сказочно-поэтическая, предназначенная для детей, пронизанная легкой, ненавязчивой назидательностью.

После своего знаменитого «Миллионера, который украл солнце» Милер много работает как художник с Тырловой, Пояром, Гофманом и другими известными режиссерами, ставит публицистический фильм «Бригада» (1950), связанный с жизнью и трудом молодых шахтеров. Но более ярким и убедительным становится в этой линии творчества другой его фильм, «Красный

след» (1963), замысел которого возник в связи с реальным событием, с гневом и горечью рассказанным газетой французских коммунистов «Юманите», — убийством рабочего, участника демонстрации, выступавшего против войны и ракетных баз. Воспринятый режиссером как характерное для Запада явление, этот факт стал в его фильме символом мужественной и самоотверженной борьбы за мир, во имя жизни и лучшего будущего человечества. Кровь, пролитая бесстрашным демократом, разливаясь по мостовой, превращается в алые цветы, торжествующе и победоносно заполняющие собой все видимое пространство. Сочетание графически строгого рисунка, сделанного углем, с красочностью сочных живописных пятен придает фильму особую выразительность.

Фильмы для детей, созданные Милером, многочисленны и разнообразны. В 1953 году он ставит фильм «Петух и курица» с назидательным сюжетом о ценности добра, дружбы и взаимопомощи. В том же году — «Пирог с маком», в котором рассказывает детям, как много труда приходится вложить людям, чтобы создать на первый взгляд простые, окружающие их в повседневном быту вещи. Эту же мысль он продолжает развивать в фильме «Как крот получил свои штанишки» (1957), которому суждено было стать началом знаменитой серии рисованных фильмов о кроте, занявшей затем на многие годы важное место в творчестве мастера.

Вскоре после поэтичной «Лунной сказки» (1958), в которой режиссер использовал детские рисунки и нежные контуры морозных узоров на оконном стекле, Милер впервые пробует свои силы в рисованном сериале — трилогии фильмов для детей о веселом и любопытном щенке, пытающемся разобраться в сути и предназначении встречающихся на его пути явлений и предметов.

Мысль о ценности постоянного героя в мультфильмах для детей приводит его к решению вернуться к своему симпатичному персонажу — кроту, получившему в ранее созданном фильме льняные штанишки с большими карманами, о которых он мечтал. Одна за другой появляются картины, в которых маленький крот попадает во всевозможные неожиданные ситуации, — «Крот и автомобиль» (1962), «Крот и ракета» (1965), «Крот и транзистор» (1968), «Крот и зеленая звезда» (1969); серия разрастается, число фильмов доходит постепенно до двадцати пяти.

Исключительный успех серии побуждает мастера продолжить работу над ней и в 70-х годах. Крот знакомится с обитателями зоопарка, помогает садовнику, освобождает своего друга ежика из клетки, пробует, найдя коробку красок, заняться живописью, становится героем множества других приключений,

радующих и поучающих детвору разных стран, проявившую особое внимание к этому выразительному персонажу.

Своеобразие творческой личности Иржи Брдечки (1917—1982) сказалось уже с первых шагов его в мультипликации. Он был ближайшим сотрудником Трнки в период его работы в рисованном кино, сценаристом фильмов «Подарок» и «Попрыгунчик и СС», принимал непосредственное участие в режиссуре этих фильмов. Ему принадлежат сценарии многих кукольных фильмов Трнки («Соловей богдыхана» и «Ария прерий», «Старинные чешские сказания», «Сон в летнюю ночь»), он пишет сценарии фильмов для Гофмана («Пальто ангела», «Бумажный ноктюрн») и других режиссеров. Он также автор сценариев нескольких документальных и натурно-игровых фильмов, среди которых — известная пародия на низкопробную литературу и кино «Лимонадный Джо».

В 1948 году Брдечка самостоятельно поставил рисованный фильм «Дирижабль и любовь», и с этого времени начинается его многолетняя плодотворная работа в мультипликационной режиссуре. Стилизованные городские пейзажи известного чешского художника Камила Лотака, юмор окрашенных легкой иронией карикатур — таков этот фильм о первых летательных кораблях и романтической любви.

Затем в течение нескольких лет, начиная с 1950 года, он ставит серию рекламных фильмов в сотрудничестве с Вацлавом Бедржихом. Это фильмы о гигиене, продаже различных товаров, о необходимости экономии электроэнергии и т. п. Работа в мультипликационной рекламе принесла режиссеру необходимый опыт и вместе с ним — интерес к познавательному фильму.

В 1958 году он ставит фильм об истории авиации «от Икара до наших дней» — «Как человек научился летать», сопровождаемый остроумным комментарием и забавными, основанными на мультипликационных трюках рисунками.

Интерес к карикатуре, гротеску, современной теме приводит Брдечку в следующем году к одному из самых значительных его фильмов — «Внимание!». Это сатирический антивоенный фильм-предупреждение, направленный против гонки вооружений и угрозы войны. Символическое изображение бога войны Марса появляется здесь как напоминание о приносимых войнами разрушениях и бедствиях и сопровождается композициями из фотографий и рисунков, рассказывающих об истории войн с древнейших времен до наших дней. Сатира и познавательный фильм, две жанровые формы, к которым тяготел мастер, как бы соединяются в этой картине.

Пристрастие Брдечки к познавательному мультфильму сказалось и в дальнейшей его работе — картине «Человек под во-

дой» (1961), в которой в шутливой манере рассказывается история развития подводных лодок и другой техники, дающей возможность человеку исследовать жизнь в глубинах океана.

Интерес режиссера к технике заставляет его задуматься и над ее ролью в духовной жизни человечества. Он ставит цветной широкоэкранный фильм «Разум и чувство» (1962), в котором затрагивает проблему взаимоотношений науки и художественной культуры, рацио и интуицио. Разум воплощен в образе ученого, чувство — в образе Арлекина, персонажа комедии дель арте. В конце фильма оба персонажа сливаются в один, символизируя гармонию разума и чувства, необходимую для нравственного прогресса человека.

В 1964 году в фильме «Словцо М» («Серенада любви»), поставленном по старинному чешскому романсу и утверждающем силу любви во все времена и эпохи, начинается еще одна жанровая линия в творчестве Иржи Брдечки. Беря в основу своих фильмов музыкальное произведение — народную лирическую и ярмарочную песню, романс, — стилизуя рисунок и используя нередко вырезки и фотографии, режиссер создает эмоционально яркие и стилистически законченные произведения. Так, на основе «жестокого» романса были созданы фильмы «У лесочка возле тяги» (1967) и «Жил-был мельник у реки» (1971). К этим картинам по форме в известной мере близки и музыкальные фильмы-баллады, поставленные в 1974 году, — «Шахтерская роза», рассказывающий о тяжелой судьбе горняков в старое время, и «Песня о гармонике», в котором своеобразным символом победоносного продвижения Советской Армии — освободительницы от степей Украины до Праги становится музыкальный инструмент, прошедший трудный путь по дорогам войны вместе с нашим бойцом. Рисунки здесь оригинально дополнены документальными фотографиями.

Творчество Брдечки многообразно, и содержание его фильмов год от года углубляется, приобретая поистине философский характер. Таковы, например, «Дезертир» (1965) — фантастический рассказ о человеке, попытавшемся изолировать себя от общества и осознавшем в конце концов бесплодность такой попытки, или «Власть судьбы» (1968), в котором иронически рассматривается влияние предсказаний на будущее человека. Один из самых оригинальных фильмов Брдечки, «Метаморфеус», поставлен по античному мифу об Орфее и Эвридике; в нем использованы знаменитые фрески Помпеи, позволяющие создать полную поэзии и драматического напряжения атмосферу действия.

Брдечке принадлежат и шуточная картина «Как мудрый Аристотель стал еще мудрее» (1970) и философская миниатюра «Лицо» (1973), в которой графические трансформации, сопро-

вождаемые выразительными натурными шумами (детский плач, женский смех, стук пишущей машинки, звонок будильника и т. д.), воссоздают на экране ключевые моменты человеческой жизни — от рождения героя фильма до его смерти. Он ставит традиционную волшебную сказку «Смоличек», о мальчике и олене с золотыми рогами (по мотивам сказки Божены Немцовой); «О чем я не сказал принцу» (1976), экранизацию рассказа Оскара Уайльда «Счастливый принц»; подчеркнуто иронический фильм «Любовь» (1978), о дружбе человека и паука, — размышления об изменчивости человеческих чувств.

С рекламных фильмов, часть которых была поставлена совместно с Брдечкой, начал свою работу в рисованном кино в конце 40-х годов Вацлав Бедржих. Здесь были и наставления молодым родителям, и пропаганда медицинских знаний, и призывы собирать утиль, и советы огородникам и садоводам. От рекламы и агитфильмов режиссер перешел к сказкам для детей, в том числе к волшебным сказкам. В этих фильмах — «Деревья и ветер» (1952), «Горшочек, вари!» (1953), «Катя и черт» (1956) — тонко учтена детская психология, особенности детского восприятия. Режиссер занимательно рассказывает своим маленьким зрителям о пользе деревьев; о волшебном горшочке, в котором варится манная каша; о неугомонной деревенской девочке Кате, которой оказалось под силу перевернуть вверх дном даже ад.

Рекламно-познавательную тематику и детские фильмы режиссер не оставляет и в дальнейшем. Но с начала 60-х годов в его творчестве возникает еще одно жанровое направление — фильмы фантастико-пародийного характера. Это картины серии «Несокрушимый Билл» по мотивам рассказов-небылиц австралийского писателя Далласа Стивенса о деревенском Мюнхгаузене; серия пародий на фильмы ужасов «Запах смерти»; пародии на вестерны.

В 70-х годах Бедржих ставит несколько сатирических фильмов, представляющих собой меткие и выразительные «ожившие» карикатуры. Среди них — фильм «Автоматы» (1973), в котором обыкновенный уличный автомат с газированной водой и человек, выпускающий эти автоматы, словно меняются характерами. В фильме «Пиво на той стороне» (1974) режиссер иронизирует по поводу сложностей, которые возникли у горожанина в связи с обилием машин и множеством кружных путей, которые он должен проделать, чтобы попасть, например, в нужный ему пункт города или выпить кружку пива. В этом же ряду стоит и фильм «Доброе утро» (1975), посвященный проблеме городского шума.

Вацлав Бедржих — мультипликатор-карикатурист, сатирик, активно откликающийся на животрепещущие вопросы времени. У него свое особое место в рисованном кино Чехословакии.

В последнее время он много работает для телевидения, участвует в мультипликационном оформлении телепрограмм, в создании вечерних сказок для маленьких телезрителей. Одна из больших его работ для детей — экранизация в серии мультфильмов приключений чеховской Каштанки.

В конце 50-х годов в рисованное кино Чехословакии приходит еще несколько талантливых художников. Один из них, Франтишек Выстрчил, прославился своим фильмом «За место под солнцем» (1959), в котором он выступает как режиссер, сценарист и художник. В фильме в условном стиле набросанных несколькими штрихами карикатур изображена борьба двух рисованных человечков, тщетно пытающихся вытеснить друг друга из солнечного круга на Земле. Распространенный в мультипликации прием буквально понятой метафоры помогает создать емкий, многозначный образ, в который вписывается и тема человеческой дружбы и проблема мирного сосуществования. В том же стиле лаконичной рисованной карикатуры создает свои фильмы и Владимир Легкий. Его аллегорические миниатюры-гротески «Паразит» (1958) и «Три человечка» (1959) высмеивают лентяев и тунеядцев, готовых поживиться за чужой счет. В 1961 году он ставит антивоенный фильм «Железная шляпа», разоблачающий гитлеризм.

Несколько иной, повествовательно-фельетонный характер носят фильмы Йозефа Кабрта. Он ставит «Историю супружества» (1963) — юмористическое, пронизанное иронией «научное обозрение» семейных отношений с древнейших времен до наших дней; фильм «Смех» (1964), в котором, остроумно высмеивая наукообразие, рассматривает различные формы и «категории» смеха и его роль в жизни общества. Кабрт обращается также к литературным сюжетам, экранизирует сказки Ярослава Гашека, Оскара Уайльда и других авторов. В конце 60-х — начале 70-х годов он вместе с французским режиссером Рене Лалу и большой группой чехословацких художников осуществляет дерзкий замысел — работает над полнометражным рисованным фильмом «Дикая планета» (по роману писателя-фантаста Стефана Вулля), с большим успехом прошедшим по экранам многих стран мира, а затем экранизирует, создав получасовой рисованный фильм, «Одиссею» Гомера.

В конце 50-х годов дебютирует в режиссуре и другой чрезвычайно активный в своих творческих исканиях мастер — Зденек Сметана, с самого основания студии работавший художником-мультипликатором. Именно он был одушевителем сцены рок-н-ролла, который Ева отплясывает с дьяволом в «Сотворении мира» Эдуарда Гофмана.

С первых же шагов в режиссуре Сметана обращается к са-

тире и создает цикл фильмов, высмеивающих различные человеческие слабости и недостатки — курение, алкоголизм, деспотизм в семейных отношениях, эгоизм, равнодушие. Он придумывает новый, своеобразный жанр — сатирического фильма-размышления в форме рисованного монолога персонажа. Таковы его картины «Единственная радость», «Бутылка и мир» (1963), «Романето» (1964), «Венок», «Зонтик» (1964) и другие.

Творчество Зденека Сметаны многообразно. Он ставит пародию по мотивам «Тарзана», пародию на гангстерские фильмы. В картине «Мрачный влюбленный» (1973) разоблачает пороки капиталистического «общества потребления». Посвящает детям юмористический фильм «Как господин Запятая и господин Точка гонялись друг за другом», создает большой, из двадцати девяти фильмов цикл «Сказки из мха и папоротника» (1972). Экранизирует рассказ А. П. Чехова «Хамелеон» (1977).

Вместе со сценаристом Камилом Пиксой Сметана в эти же годы работает над картинами актуальной политической проблематики: «...И красное знамя взовьется» (1975), фильмом, посвященным событиям, связанным с историей рабочего движения в Чехословакии; «Венсеремос», картиной острой антивоенной темы; сатирическим циклом «Камышовка и звезды» (1976), снятым к двухсотлетию США.

Иного диапазона и характера творчество режиссера Божены Можишовой, адресованное главным образом детскому зрителю. Начав работать в режиссуре с конца 60-х годов, она создает оригинальный цикл фильмов с постоянными героями — девочкой Дороткой и попугаем Коко. В этой занимательной и одновременно поучительной серии герои совершают путешествие на бумажном змее, попадают в неожиданные ситуации, когда из найденного ими большого яйца вылупляется ненасытный птенец страуса, оказываются участниками других необычайных приключений. Фильмы эти отличаются не только выразительностью рисунка и одушевления, но и тонкостью психологических наблюдений мастера, искусной разработкой характеров рисованных персонажей.

Особое место в рисованном кино Чехословакии принадлежит творческому содружеству трех мастеров, уже около пятнадцати лет выступающих в мультипликации совместно. Широко известный этот триумвират состоит из Милоша Мацоурека, Адольфа Борна и Ярослава Доубравы. Мацоурек — талантливый писатель, автор многих сценариев полнометражных игровых комедийных фильмов, юмористических рассказов, стихотворных сборников, переводов. В сотрудничестве со Станиславом Латалом он в 60-х годах, пробуя свои силы в мультипликационной режиссуре, поставил несколько кукольных картин. Борн —

художник, обладающий разносторонними способностями и интересами, иллюстратор и карикатурист, принимавший участие в постановке около тридцати мультфильмов. Наконец, Доубрава — один из самых виртуозных мультипликаторов чехословацкого рисованного фильма, многие годы сотрудничавший с Иржи Брдечкой и другими видными режиссерами. Неудивительно, что, выступая как единый творческий коллектив, без всякого деления на сценариста, режиссера и художника, они создали свой собственный стиль и добились яркого авторского своеобразия.

Уже первый поставленный ими фильм, «Что, если бы?..» (1972), подтвердил плодотворность их совместной работы. Оригинальность подчеркнуто гротескного рисунка, создающего особый, законченный в себе мир, карикатурно стилизованный и изобилующий броскими, выразительными деталями, как нельзя лучше соответствовала идее раздвоения фантазии и реальности в сознании героя, помогала высмеять подозрительность, лень и равнодушие обывателя.

Еще остроумнее и язвительнее был следующий их фильм, иронически названный «Из жизни птиц» (1973), в котором превращенная факиром-гипнотизером в птицу мать семейства, неожиданно вылетев в окно, поселялась на дереве. Эта анекдотическая ситуация дала возможность авторам вдоволь посмеяться над мужчинами, оказавшимися совершенно беспомощными в самых обычных домашних делах, утвердить таким образом мысль об особой ценности и незаменимости того, что вносит женщина в атмосферу семейного очага.

Сатирическая палитра этих талантливых художников необычайно многокрасочна. В «Бессмыслице» (1974), истории вундеркинда, способности которого родители хотят превратить в доходное предприятие, миру наживы противопоставлен мир поэзии и творчества; в «Циркуляции» (1976) зло высмеивается взяточник.

После серии ярких сатирических картин Мацоурек, Борн и Доубрава создают цикл изобретательных, полных причудливой фантазии фильмов для детей под общим названием «Мах и Шебетова». Герои этой серии, начатой в 1976 году, обыкновенные школьники, мальчик и девочка, с помощью найденной ими в парке оторванной от аппарата «чудодейственной» телефонной трубки, словно по мановению жезла волшебника, совершают необыкновенные поступки и похождения, попадают в эпоху неандертальцев, превращают свою собаку Йонатана в школьника, отправляются в путешествие на далекую планету. Работа над сериалом, насчитывающим уже добрый десяток фильмов и пользующимся большим успехом у детского зрителя, продолжается.

До сих пор речь шла о мультфильмах, создаваемых в Праге и Готвальдове. Однако с середины 60-х годов на киностудии «Колиба» в Братиславе, где до того не было ни опыта, ни традиций в этой области кино, начинается выпуск рисованных лент.

Основоположником словацкой графической мультипликации становится популярный художник-график, активно сотрудничавший в сатирических журналах, Виктор Кубал. Главная сфера его творчества — пародийно-анекдотический лаконичный сюжет, броская, скупая в выборе изобразительных средств карикатура. В своих комедийно-сатирических сериях он утверждает принцип постоянного героя. Так появляются циклы, в которых фигурируют в качестве главных персонажей девочка Дита, лодыри Цвик и Цвак, котята Пуф и Муф, пастушок по имени Яно, сказочный мальчик-с-пальчик Янко Горошек.

Простота фабулы и рисунка, остроумие и изобретательность режиссера придают этим фильмам цельность и законченность. Кубал — искусный рассказчик мультипликационного анекдота и умеет найти актуальный и выразительный поворот темы, юмористически эффектную концовку фильма. Так, заблудившись, маленькая Дита проявляет находчивость — наклеивает на платье марку и влезает в почтовый ящик, после чего почтальон благополучно доставляет ее домой. Пастушок Яно, у которого волк утаскивает овец, применив ту же тактику, что и ловкий хищник, сумел, надев на себя волчью шкуру, изловить коварного врага.

В фильме «Цвик и Цвак — строители» режиссер изображает горе-работников, ко всему относящихся с прохладцей. Кубал использует здесь стилизованные карикатурные фигурки персонажей, уже известные по его рисункам, публиковавшимся в словацком сатирическом журнале «Рогач». По характеру драматургии и типам персонажей эти фильмы очень близки тому, что делает в серии «Три дурака» и в других своих сатирических фильмах болгарский режиссер Доньо Донев.

Помимо серийных фильмов, большая часть которых адресована детям, Кубал ставит фильмы для взрослых, в которых затрагивает острые современные проблемы; это, например, «Деревня» (1967), притча о короле-самодуре, посадившем вместо дерева обглоданный скелет рыбы и установившем тем самым образец для подражателей, привыкших следовать всему модному; «Земля» (1969), фильм о безрассудной сверхтехнизации, жертвами которой становятся природа и люди. В аллегорическом, подобном басне фильме «Карьера» (1971) главным героем становится ворона, получившая по службе повышение и выступающая в роли регулировщика уличного движения. Несмотря на то, что ее бестолковость приводит к стремительному росту числа аварий, ей поручают все более оживленные перекрестки.

В начале 70-х годов на студии начинает работать еще один режиссер — Ярослава Гаветова, дебютирующая своим фильмом «Песня», созданным в технике ярких живописных вырезок. В следующей ее картине, «Статуя», дано парадоксально-юмористическое подтверждение известного высказывания Микеланджело о том, что в каждом камне скрыта статуя. Затем она ставит фильм «Пока ухо не оторвется» (1972), в котором образ Евы, проходящий через всю историю человечества, трактован как символ женщины — прекрасной, обольстительной, но вечно недовольной, когда судьба заставляет ее оставаться на вторых ролях. Для более позднего творчества Гаветовой характерен показанный ею в Москве фильм «Контакты» (1980), в котором символические фигурки предметов обихода (карандашей, точилки, утюга и платья) должны, по замыслу режиссера, передать различные типы человеческих взаимоотношений.

К середине 70-х годов братиславская студия стала выпускать до 10—12 рисованных фильмов ежегодно. Виктор Кубал продолжил свою серию «Янко Горошек» и обратился к серии о веселых похождениях петушка Петра. На студию пришли новые художники и режиссеры. Работавший в Праге в качестве художника Властимил Геральд поставил трогательный детский фильм со стихами и музыкой «Варила мышка кашку». Он же создает затем несколько сатирических фильмов, например «Суббота наступила» — гротесковое изображение туристов, бесплодно проведших дни отдыха и оставивших после себя пустыню в одном из уютных уголков природы. Экранизирует словацкие народные сказки Ярослав Погран. Остроумный антиалкогольный фильм «Лев и цыганка» ставит Алоиз Микулка. Режиссер Милан Петиовский выступает с серией фильмов об охотнике и его верном друге — собаке. Свои первые рисованные фильмы-сказки завершают Мариан Ясник, Ленка Нейбауэрова, Йозеф Шек и другие режиссеры. Оригинальные картины социально-фантастической тематики («Рождение — год 2001», «Хранители снов») создает Иван Попович. Пробует свои силы в режиссуре и руководитель репертуарного отдела студии Рудольф Урц («Минутки в проходной», «Первый класс»). Осваивать опыт и традиции чехословацкой школы мультипликационного искусства помогают своим молодым словацким коллегам мастера студий Праги и Готвальдова. Так, три фильма были поставлены под художественным руководством Владимира Легкого, специально командированного для этой цели в Братиславу. Такие же инструктивные поездки с целью обмена опытом совершили Ян Дудечек и другие режиссеры. Многие фильмы словацких режиссеров, особенно детские, создаются по заказу Братиславского телевидения.



Болгарская студия «София»

Как и в других социалистических странах, организационно-производственные основы мультипликации были заложены в Болгарии национализацией кинопроизводства. Государство создало материальную базу и открыло широкие возможности для творческих проб и поисков и в этой, совершенно новой для болгарских деятелей искусства области. Первого октября 1948 года был учрежден специальный отдел по производству мультфильмов, и группа художников-энтузиастов начала свою работу — было создано несколько рисованных фильмов.

Однако для большинства этих художников их контакты с мультипликационной режиссурой оказались недолгими. Пришли другие мастера, составившие костяк будущей студии рисованного и кукольного кино и заложившие принципиальные художественные основы национальной школы мультипликации. Самой значительной и яркой творческой фигурой, в наибольшей степени определившей характер художественных исканий болгарских мультипликаторов, стал Тодор Динов, признанный основоположник и глава отечественной школы мультипликации.

Окончив в 1953 году ВГИК и став художником-постановщиком и режиссером отдела мультипликационных фильмов на студии в Софии, а затем его художественным руководителем, Тодор Динов в 1955 году ставит цветной рисованный фильм «Юнак Марко». Характерно, что режиссер, ученик Иванова-Вано, как и многие другие выдающиеся мастера мировой мультипликации, в начале своего творческого пути использует национальный фольклор. И хотя в этой работе Динову не удалось избежать некоторой иллюстративности и влияния диснеевской стилистики, отказ от нарочитой развлекательности, обращение к большой и серьезной гражданской теме в мультипликации, несомненно, были принципиально важными и многообещающими чертами уже первой его картины.

Шесть-семь начальных лет режиссерской работы Динова можно было бы назвать периодом поисков собственного стиля и творческого лица. Ставя почти каждый год по одной, а то и по две и по три картины, Динов стремится по-своему трактовать традиционные сказки и мифы, внести в них современный смысл. Его фильмы «Обманутая лисица» (1957), «Маленькая

Анче» (1958), «Тайна золотых туфель» (1959) — все это ленты, в которых мультипликация еще не вышла за пределы своих обычных традиционных тем и художественных решений.

Однако склонность к символике, к большей условности и лаконичности выражения все определенней и настойчивее давали себя знать в творчестве Тодора Динова. К тому же он, естественно, не мог быть безразличен и к общим тенденциям, которые особенно сильно проявляли себя в это время в мировой мультипликации, и прежде всего в мультипликации социалистических стран.

Сказанное не означает, что режиссер плелся в хвосте событий, был лишь послушным рупором новых веяний и повторял найденное другими. Отнюдь нет. По праву он должен быть назван в одном ряду с именами талантливейших новаторов разных стран как дерзкий и самобытный мастер, шедший в ногу с временем, прокладывавший еще неизведанные пути к новым художественным горизонтам. С начала 60-х годов он вступает в зрелый период своего творчества и последовательно и целеустремленно, ни в чем не повторяясь, создает фильмы, сразу же получившие всеобщее признание.

Одним из явственных симптомов перехода к новой стилистике был фильм «Сказка о сосновой веточке» (1960), созданный по сценарию болгарского поэта Валерия Петрова. В этой картине нежные, пушистые, устремленные вверх ростки символизировали вечное обновление жизни, человеческую мечту, обращенную к свету, к солнцу. Затем последовали смешной и эффектный «Дуэт» (поставленный в 1961 году совместно с Доньо Доневым), в котором комедийно остро была изображена ссора двух рисованных персонажей, толстого и тонкого, подчеркнутая асинхронностью изображения (фильм получил почетный диплом на фестивале в Вене), и знаменитый «Громоотвод», где диновское искусство лаконичной и точной передачи характера-типа достигает высокого совершенства. Режиссер сумел наполнить обобщенный, метафорический образ вполне реальным содержанием. И то, как его герой важно разгуливает по крыше, отгоняя от себя птиц, как фанфаронски надменно вытягивается, оглядывая мир с высоты своего величия, сразу же придает мультипликационной карикатуре исключительную меткость. Поразительна наблюдательность художника, точность каждого движения рисованного персонажа, убедительно доказывающие, что мультипликация способна емко и лаконично передавать своими особыми средствами тончайшие нюансы психологических состояний. Громоотвод, боящийся молний, — на этой парадоксальной ситуации основан метафорический образ, не требующий детально разработанного внешнего человекообразия персонажа.

Следующая картина, «Ревность» (1963), — еще более смелый и решительный шаг мастера по избранному пути. Еще свободнее и увереннее опирается он на вызываемые мультипликационным изображением ассоциации, виртуозно обыгрывая разработанную систему метафорических образов. На этот раз персонажи действуют на фоне в высшей степени условной среды — нотной линейки. Используя ассоциативное сходство нот и человеческих фигурок, режиссер остроумно высмеивает типично мелодраматические ситуации с пресловутым любовным треугольником. В его фильме участвуют три персонажа-ноты: муж, жена и любовник. Их взаимоотношения пародируют «драму страстей» и сюжетные штампы, характерные для ковбойских фильмов.

Динов тонко учитывает изобразительные возможности избранного им материала, выразительные особенности нотного стана и нот. Оказывается, если снабдить головку ноты ресницами, то в нашем воображении может возникнуть полное жеманства и томности личико красавицы, а со скрипичного ключа легко спускается подобие веревочной лестницы. Нотная линейка напоминает дорогу с телеграфными столбами, по которой неистово мчатся в погоне ноты-всадники; она превращается в рельсы, в волны разбушевавшейся морской стихии, в хлещущие потоки ливня. И тут проявилась еще одна замечательная черта дарования Динова — музыкальность. Фильм захватывает зрителя своим динамизмом, ритмической четкостью, стремительностью. Картина заслуженно получила награды на четырех международных фестивалях.

От веселой и изящной, полной безудержной фантазии «Ревности» Динов переходит к фильмам более серьезным по мысли. Его картина «Яблоко» (1963), поставленная вместе со Стояном Дуковым, направлена против эгоизма и мещанского своекорыстия, стремления воспользоваться чужой славой и заслугами.

«Приключение» (1965), художником-постановщиком которого был Иван Веселинов, в своеобразных стилизованных рисунках изображает баснословные похождения новоявленного Синдбада-морехода, в одном из эпизодов, наиболее удачном, попадающего на фантастический Остров памятников, где обитают люди-статуи.

Годом позже Динов создает как художник-карикатурист и режиссер мини-фильм «Эпиграмма», в котором он достигает, пожалуй, высших пределов лаконизма: картина состоит всего лишь из 24 метров пленки и длится считанные секунды. Это притча о двух собаках, которые яростно лаяли друг на друга, пока не был внезапно убран разделявший их забор и они начали весело и дружелюбно обнюхивать друг друга, — аллегория,

высмеивающая «стену предрассудков», искусственно нагромождаемую нередко между людьми. Эту тему мирных и немирных человеческих отношений режиссер продолжит позже в фильме «Цепная реакция» (1971, сценарий Эдуарда Успенского), основанном на технике вырезок.

Но, пожалуй, самыми значительными удачами Тодора Динова в 60-х годах были два его рисованных фильма, которые сегодня можно с уверенностью причислить к классике европейской мультипликации. Это «Маргаритка» (1965), получившая множество премий на международных фестивалях, в том числе первую премию в Канне и «Гран при» в Буэнос-Айресе, и «Изгнанный из рая» (1967) — фильм, удостоенный «Серебряного голубя» на фестивале в Лейпциге.

В «Маргаритке» использованы в высшей степени простые, строго отобранные средства. Драматургия картины строится на непримиримом конфликте двух начал, одно из которых олицетворяет все разрушающую, попирающую и нивелирующую власть обывателя, другое — символ красоты и добра, воплощение индивидуальной самобытности и естественности: обыкновенный полевой цветок маргаритка. Обыватель в фильме Динова вооружен не только злой волей, но и внушительными орудиями ее применения. Сначала это ножницы, которыми он стрижет все, что встречает на своем пути, все, что растет и выходит за уровень его представлений. Дерзким вызовом и неповиновением кажется ему будто нарочно высунувшийся из-под земли тоненький стебелек маргаритки, на котором горделиво красуется цветок. Он пытается вырвать его с корнем. Но это не удается. Он берется за ножницы. Но они не режут. Он хватает пилу, но и ее зубья не могут справиться с непокорным растением. Он призывает на помощь тяжеленный каток, но, как только он проезжает, гибкий стебель поднимается вновь. Невредимый цветок стоит все так же, словно посмеиваясь над своим противником. Тогда в ход идет динамит, но и взрыв, сметающий все вокруг, в том числе и его инициатора, не может уничтожить дерзкую маргаритку. И только нежная рука девочки, проходившей с веселой песенкой по полю и в восхищении остановившейся у цветка, без всякого труда срывает его. Точно найденной символикой, иносказанием, гиперболой Динову удается передать поэзию жизни, всепобеждающий смысл и силу ее светлых, утверждающих начал, выразить оптимистическое мировосприятие художника-коммуниста, представителя социалистического киноискусства.

В «Изгнанном из рая», типично авторском фильме, в котором Динов, как и в большинстве своих работ, предстает сразу сценаристом, художником и режиссером, оригинально использованы два контрастных сопоставления — музыкально-ритмическое

и изобразительное, — делающие яркой и выпуклой мысль произведения.

На афише, объявляющей о концерте, сфотографирована группа музыкантов. Один из них, кларнетист, стройный молодой человек в пиджаке и кепке, неожиданно оживает. Он так увлечен игрой, что душа его в порыве вдохновения устремляется в рай. Здесь свой особый раз и навсегда заведенный порядок, своя строгая очередь фигур, движущихся на канате-конвейере к вратам рая. Здесь все до мелочей определено, регламентировано. Чинно поют, бесстрастно раскрывая рты, словно автоматы, стандартные иконописные, осененные нимбами фигурки ангелов. И вдруг в этот невозмутимый порядок призрачного, расписанного по всем законам небесной бюрократии быта врывается живой человек. Да еще со своим неизменным кларнетом, на котором он продолжает играть разудалую джазовую песенку. Удивленные ангелы начинают петь быстрее, невольно подстраиваясь под его синкопы и все смелее пританцовывая нечто ультрасовременное. Радостная земная музыка побеждает, подчиняя своим ритмам унылый, елейный ангельский хор. И тут следует гневная небесная кара: гром и молния должны немедленно восстановить порядок. Дерзкий возмутитель спокойствия изгнан из рая, возвращен на землю. Но ангелы уже не могут петь, как раньше, — заразительные ритмы неожиданного пришельца вторглись в их мир. Сила воздействия искусства, связанного с жизнью, полнокровного и вдохновенного, необорима. Режиссер сумел сделать музыку естественным и активным драматургическим началом, несущим в себе эту жизнеутверждающую идею фильма.

Несомненно, главное, что принесла с собой мультипликация социалистических стран, ярким представителем которой является Тодор Динов, — это высокий интеллектуализм, идейная насыщенность, содержательность творчества. Мультфильм становится сгустком, концентратом философского выражения жизненной, гражданской позиции художника. По мнению режиссера, именно мультипликация — искусство, обладающее выразительными средствами, которые дают возможность показать сам процесс мышления, создать портрет человеческой мысли, как в моментальном рентгеновском снимке, предельно обнажить в образе идею. Динов подчеркивает, что хотя мультипликационный рисунок не обязан обладать чертами конкретно-фотографической натуральности, он всегда должен нести в себе заряд исторической конкретности авторского мышления.

Сильнейшим оружием мультфильма Динов считает метафоричность. Метафора в движении, по его выражению, — «поэтический трамплин» к безбрежности человеческой мысли. Пласти-

ка, использующая «кинематографический феномен»; трансформация рисунка, создающая новые формы движения художественной мысли; обобщающая изобразительная характеристика персонажа; могучие средства гиперболизации и заострения образа, к которым прибегает художник, — вот что наиболее существенно в этом своеобразном виде искусства.

Эстетические позиции и принципиальные творческие координаты этого зрелого периода творчества Тодора Динова заложили основы болгарской школы мультипликации. Его пример, энергия, незаурядный организационный дар помогли другим талантливым мастерам, приступившим в эти годы к самостоятельной режиссерской работе в рисованном и кукольном кино, найти свое лицо, свой стиль, свой жанрово-тематический ракурс в искусстве.

Одним из самых оригинальных и ярких мастеров, во многом определивших национальное своеобразие и всемирную известность болгарской мультипликации, является Доньо Донев. Наблюдательный и меткий карикатурист, он дебютирует в 1969 году в уже упоминавшемся фильме «Дуэт», который ставит вместе с Диновым. До этого Донев был художником-постановщиком нескольких фильмов других режиссеров. Только за первые десять лет он создал семнадцать фильмов, был сценаристом и художником многих картин. Его фильмы этого времени — «Сказка» (1961), «Цирк» (1962), «Очередь» (1963) и особенно глубокие и острые по мысли «Второе «я» (1964), «Дух и бутылка» (1965) и «Весна» (1966) — говорят о высоком мастерстве и неиссякаемой изобретательности.

В фильме «Второе «я» показан современный «деловой человек», в котором строго размеренный в своем повседневном выражении практицизм никак не может ужиться со стремлением к легкой жизни и развлечениям. В этом несколько прямолинейно намеченном конфликте двух начал есть и другой аспект: рационализм противопоставлен необузданному фантазерству, во власть которого попадает рисованный персонаж, изображенный в виде подчеркнуто условной «оживающей карикатуры».

Следующий фильм, «Дух и бутылка», как бы продолжает в творчестве Донева эту линию мультипликационного анализа разных склонностей, живущих в современном человеке. Картина построена на обыгрывании традиционно-сказочной ситуации. Ее герои — старик волшебник и джин, закупоренный в плывущую по морским волнам бутылку и мечтающий выбраться из нее и стать всесильным и огромным. Но освобожденный из своего заточения и, казалось бы, ощутивший всю сладость своего могущества и свободы, сказочный дух, угрожающий природе и всему свету, вновь попадает в предложенную ему хитрым волшебни-

ком вторую бутылку, в которой его ждет уютно обставленная дача с телевизором, собственная машина у входа, красивая молодая жена-хозяйка — атрибуты сытой, благополучной жизни. Донев и здесь верен своей излюбленной стилистике и изображает лукавые замыслы чародея и возникающие в бутылке символы мещанских идеалов острым и вольным пером карикатуриста.

В этих картинах, однако, еще не полностью найдено то, что станет самым характерным для творчества Донева в более зрелый период. Значительно ближе к этим чертам «классического» доневского фильма «Весна», вся структура изобразительной драматургии которой основана на «логике» броского рисованного парадокса, чрезвычайно близкого по своей художественной природе тому фантастическому, наивно-нелепому допущению невозможного и нереального, к которому так часто прибегает народное творчество во многих своих жанрах, и особенно в сказке и анекдоте.

Говорят, что на небе двух солнц не бывает. Но именно с этого необычайного происшествия, вызывающего всеобщий переполох и сумятицу в головах горожан, начинается фильм. И самое главное, невозможно определить — какое из двух солнц настоящее. За этой примитивно-комедийной посылкой, «абсурдной» гиперболой кроется довольно серьезная мысль и вполне реальная жизненная ситуация. Пока продолжаются «ученые» дискуссии, отчаянные спорщики и любители сенсаций всеми способами взбираются вверх, чтобы получше разглядеть светила, и срочно вызывается пожарная команда, которой поручено ликвидировать «небесное несоответствие», внизу происходит событие куда более важное, «земное», невыдуманное и действительно касающееся всех — наступила весна. Здесь впервые Донев показал себя мастером рисованных массовых сцен, режиссером и художником, умеющим великолепно создавать насыщенный динамикой общий план. Мы видим множество людей, занятых своими повседневными делами, идущих во все стороны с портфелями и свертками по залитой солнцем площади, украшенной и расцвеченной повсюду сверкающими звездочками весенних цветов.

Шестидесятые годы для Донева — период поисков в самых разных направлениях. Он создает веселые поучительные фильмы — «Сказка для всех» (1965), с незадачливыми жуками, которые так увлеклись спором из-за найденного яйца, что и опомниться не успели, как их слопал вылупившийся из него цыпленок, и «Шутка» (1967), серия забавных и характерных эпизодов, в которых карикатурно представлены перевоплощения велосипеда в руках разных владельцев. Вместе с режиссером-кукольником Христо Топузановым Донев ставит в необычной для него

 технике цветных вырезок — плоских марионеток два фильма —

миниатюрную буффонаду с цирковыми собаками «Аттракцион» (1966) и картину «Корова, которая...» (1967).

В следующем, 1968 году он выпускает пронизанный добрым и мягким юмором и тонко учитывающий психологию детского восприятия фильм «Друзья слоненка Гоши», рассказывающий о приключениях опекаемого ребятами четвероногого артиста странствующего зверинца — маленького слоненка, которому злой сторож завязал хобот узлом.

Ученик Тодора Динова, один из ближайших его соратников и коллег в искусстве, Донев постепенно, к концу 60-х годов вырабатывает свою собственную манеру создания мультипликационной киноминиатюры, свой тип рисованного персонажа и взаимоотношений между персонажами, особую структуру фильма, которую болгарская критика удачно назвала «бумеранговой драматургией». Модифицируя уже сложившийся в мировой мультипликации образец фильма-притчи, с контрастным распределением красок, с прямым конфликтом доброго и злого, Донев пришел к картинам, в которых комплекс вины не закреплен за определенным носителем отрицательного, сатирическое обличение как бы рикошетом возвращается вспять и обращается на других, создавая комедийно-ироническую моральную ситуацию «без вины виноватых».

Тенденции новой доневской стилистики, отдельные элементы которой проявлялись и раньше, несомненно, создающей оригинальное художественное направление внутри национальной болгарской мультипликации, наиболее четко откристаллизовались уже в его фильме «Стрелки» (1967), награжденном высшей премией «Золотой пеликан» на фестивале в Мамайе.

Как всегда у Донева, сюжет максимально прост. Карикатурные фигурки рисованных человечков в касках лихо маршируют, проводят учебные занятия, тренируются в стрельбе. Вскоре отличившихся повышают в чине. Символом этого становятся офицерские погоны и портфель, заменяющий винтовку. Все меньше солдат, все больше командиров. И наконец, пятеро командуют одним рядовым. Он-то и проявляет храбрость и расторопность, когда неожиданно появляется гротесково-пародийно изображенное «страшное чудовище» с разъятой пастью, огромными зубами, смешно торчащими бантиком ушками и маленькими птичьими лапками. Тем не менее грозный зверь приводит всех в ужас. А стрелять некому. Единственный солдат, которому хором командуют действовать, оказывается на высоте. Он нажимает, как его учили, на курок и тем самым расправляется с хвостатым пришельцем. Награды, однако, получают обладатели офицерских погон и портфелей.

Еще выразительнее и последовательнее принцип парадо-

ксального, «рикошетного», словно возвращающегося вспять сюжета применен в фильме «Умное село» (1972), получившем высокую оценку на международных фестивалях в Лондоне, Оберхаузене, Тегеране. Как обычно у Донева, ирония в этом фильме сочетается с мягким, добродушным, участливым юмором, заставляющим вспомнить о традициях и характере болгарской народной сатиры, и в частности габровского юмора.

Жителей села беспокоят змеи, и, чтоб от них избавиться, в дома пускают ежей. Те съедают змей, но причиняют людям еще больше беспокойства. Чтобы уничтожить ежей, приобретают лисиц, но они, расправляясь с ежами, одновременно наносят непоправимый урон крестьянским курятникам. Тогда, чтобы расправиться с лисами, зовут на помощь охотников. Но, истребляя лисиц, охотники обжираются, пьянствуют и становятся еще более тяжкой обузой для селян. Чтоб заставить их уйти, подкладывают им в постели змей, от которых снова нет спасения и самим крестьянам. Словно в сказке про белого бычка, сюжет совершает замкнутый круг и приходит к своему началу. Но тут кому-то из сельских «мудрецов» и приходит в голову открыть шлюзы плотины. Вода уносит змей, но село оказывается затопленным. От него остается только одно торчащее над водой название, звучащее предельно иронически — «Умное село».

Донева называют «главным смехотворцем» и «мастером анекдота» в болгарской рисованной мультипликации. В гармоничном единстве двух элементов — занимательности и философской проблемности — акцент в его творчестве несколько передвигается в сторону первого. Отсюда бóльшая эмоциональная заразительность, легкость, непринужденность его картин. Он более непосредственно связан с фольклором, чем другие мастера болгарской мультипликации. Фильмы Тодора Динова кажутся рядом с ними строже, интеллектуальнее. Поражает необыкновенно естественное, зажигательное остроумие Донева, разнообразие, нестандартность и ненавязчивость его комических трюков, всесторонняя и тонкая пластическая разработка сатирических образов, ненадуманность, органичность его рисованных парадоксов.

Наиболее ярко эти особенности творчества режиссера сказались в его серии картин о дураках с постоянными персонажами. Глупость издавна была во всех странах излюбленной мишенью народного творчества, книжной литературы, театра, цирковой клоунады. У Донева это не просто смешные бытовые сценки, «разгул чистой комедийности». Его буффонада не самоцельна, ирония целенаправленна и имеет ясно очерченный смысл. Подтрунивая над головотяпами, людьми без царя в голове, лишенными четкой социальной ориентации, и делая это мягко, весело,

режиссер тем самым создает ощущение психологической соизмеримости учиняемых нелепостей и промахов с тем, что в принципе может произойти на самом деле.

Середина 60-х годов — начало стремительного и бурного расцвета болгарской школы мультипликации. К активному творчеству в области режиссуры приходят не только Донев, но и другие мастера, группировавшиеся вокруг Динова, работавшие с ним в качестве художников и ассистентов и теперь нашедшие и утверждающие свой собственный стиль и свое место в искусстве. Все определеннее вырисовываются параметры национальной школы, ее самобытность, характерные особенности неповторимо своеобразного творческого облика, в который каждый из талантливых режиссеров рисованного и кукольного фильма вносит свои индивидуальные черты. Движение идет вширь и вглубь.

Чрезвычайно интересен как блестящий и изобретательный карикатурист прирожденный график-сатирик Стоян Дуков, начавший свою работу на мультипликационной студии в 1959 году.

В первом самостоятельно поставленном им в 1964 году фильме, «Внимание, дикарь», ощутимо сильное влияние стилистики и проблематики Динова. Вслед за тем Дуков ставит несколько детских фильмов («Золотое сокровище», 1964; «Приключение», 1965; «Путешествие в космос», «Жил-был один человек», 1966), в основе драматургии которых — воображаемое путешествие мальчишки, приводящее героя к определенным моральным выводам.

По-настоящему оригинален следующий фильм Дукова, «Дома-крепости» (1967), заставивший критику заговорить о нем как о сложившемся мастере. Картина знаменует обращение режиссера к более серьезной проблематике и к новому в его стилистике емкому и выразительному языку символов. Если мультипликационная фантастика, как мифология и сказка, вообще тяготеет к «гибридным» образам, в которых соединены человек и животное, человек и вещь, то в этом дуковском фильме выступают сатирические символы — человеко-дома, высмеиваются люди, настолько закосневшие в эгоизме и оградившиеся от мира, что стены и крыши их домов превратились в нечто подобное черепашьим панцирям, неотделимым от их сущности.

После этого сатирического фильма Дуков ставит по собственному сценарию притчу «Операция «Дон Кихот» — с известными литературными героями. В ней участвуют Санчо Панса и не один, а множество Дон Кихотов. Суть фильма как раз и состоит в том, что верный оруженосец среди совершенно одинаковых внешне рыцарей из Ламанчи не может найти своего хозяина и, чтобы отличить оригинал от подделки, прибегает к хитро-

сти. Он решает повторить сцену боя Дон Кихота с ветряной мельницей. Ворвавшись во «взятую приступом» мельницу, воины начинают тащить оттуда мешки с мукой. И только один из них действительно верит, что перед ним зловещий великан, и, руководствуясь высокими принципами чести и долга, вступает с ним в неравный бой и получает тяжкие увечья. Этот ловкий маневр помогает Санчо Пансе вновь обрести своего хозяина, рыцаря печального образа, а зрителям фильма — оценить своеобразие мультипликационной интерпретации классического эпизода, пронизанной иронией современного автора.

Ироническая парадоксальность ситуаций, острый комедийный поворот, открывающий возможность неожиданных сопоставлений, — характерные особенности фильмов Дукова. Его фильм-притча «Лживый пастушок» (1970), использующий сюжет известной народной сказки о пастушке, звавшем крестьян на помощь, когда не было волков, и жестоко поплатившемся затем за свое вранье, когда никто не пришел к нему на помощь в действительно трудную минуту; «Минни» (1971) и «Сизиф» (1974), состоящие из сатирических эпизодов-новелл; «Се ля ви» (1973), где герой удаляется от шума и механизированных стандартов цивилизации на необитаемый остров, чтобы, почувствовав всю тяжесть тишины и одиночества, вновь вернуться обратно к прежней жизни, — все это рисованные парадоксы, начиненные острой мыслью и чуткой наблюдательностью современного графика. Рисунок Дукова пластичен, гибок, выразителен — это стилистика «ожившей карикатуры», условная и лаконично-броская, четко доносящая идею его лишенных текста миниатюр.

В разнообразном и все более обогащающемся мире болгарской мультипликации свое особое место у Радки Бычваровой. Она принадлежит к числу пионеров национальной школы рисованного кино. В 1958 году Бычварова впервые пробует свои силы в режиссуре и вместе со Зденкой Дойчевой ставит по мотивам сказки В. Сутеева фильм — забавную миниатюру для детей «Мышонок и карандаш».

Следующий фильм Радки Бычваровой, «Снеговик» (1960), поставленный ею самостоятельно, еще яснее определяет круг тем, стилистику и характер авторской интонации талантливого режиссера. Главной сферой ее творческих интересов становится поэзия детства, воспринимаемая ею с тонким лиризмом и романтикой.

Современная сказка, отображающая мир детских представлений и переживаний, — основной жанр, в котором работает с тех пор Бычварова. В «Букете звезд» (1962) это воображаемый полет мальчика в космос, в «Звездочке» (1965) — история звезды, покинувшей свое созвездие и спустившейся к детям на новогод-

нюю елку; в «Кем быть?» (1966) — рассказ о множестве увлекательных профессий, каждая из которых может быть выбрана маленьким героем, в «Петиной монете» (1970) — похождения храброго петушка, сумевшего победить злого царя, его петухов, лисиц и собак.

Рисованная киноминиатюра Бычваровой неизменно пронизана ненавязчивой поучительностью. Лиризм, поэтичность, ясная мысль — таковы характерные черты детского фильма, утвердить которые в своем творчестве она стремится. Они неразрывно связаны для нее с превращениями, с магией сказочных чудес и фантастических приключений, столь близких возможностям мультипликации.

Самой большой удачей Бычваровой в этом плане следует считать ее фильм «Чудесный сахарный петушок» (1971), который болгарская критика справедливо относит к классике отечественной мультипликации. Его изобразительный строй необычайно гармоничен, наполнен неподдельной, идущей от глубокого понимания фольклорных традиций народностью и дышит свежестью и чистотой. Как и в других картинах Бычваровой, все основано в этом фильме на сказочных метаморфозах, но поэтический вымысел приобретает здесь еще более развернутый, всеобъемлющий характер. Сахарный петушок, которого покупает на ярмарке у шарманщика мальчик, оживает, взлетает вместе с ним, и все вокруг неожиданно меняется: ряды домов начинают двигаться, подобно поездам, фонтаны — петь, птицы — танцевать. Нетрудно догадаться, что, съев петушка, мальчик тянется за новым, чтоб не погасла мечта, чтоб продолжало играть всеми своими красками сказочное волшебство. Безудержной детской фантазии, ее свободному полету, ее волшебной, преображающей силе посвящена эта вдохновенная лента.

В 70—80-е годы Радка Бычварова создает еще несколько фильмов, проникнутых тонким лирическим чувством и поэзией. Это «Песня одуванчиков» (1972) — фантастический образ нежных сказочных пушинок, которые летят над землей, несут людям добро, преобразуют облик мира. Она принимает участие в большой серии с постоянными героями — мальчиком Жоро, собакой Шаро и кошкой Марой. Бычваровой принадлежит и несколько фильмов сатирического характера, созданных в разные годы (например, «Басня», «Головокружение от успехов», «Бабочка»). Но лучшие ее картины по-прежнему связаны с поэзией детства.

Имя Зденки Дойчевой также в числе пионеров болгарской мультипликации. Вместе с Радкой Бычваровой начинала она свой творческий путь ассистентом у Тодора Динова, затем пробует свои силы в режиссуре, и постепенно формируется своеобразный стиль ее фильмов — с лаконичным и четким сюжетом,

острой постановкой нравственной проблематики, пристрастием к иронии и анекдоту. В отличие от Бычваровой ее творческий почерк можно было бы назвать более мужественным, — «взрослая» гражданская тематика занимает в ее работе отнюдь не меньшее место, чем детская, для нее характерно не лирическое, а, скорее, комедийно-сатирическое рассмотрение героев и событий и склонность не столько к сказке, сколько к публицистике, «фельетонному» типу мультипликационной драматургии.

Однако в творчестве Дойчевой есть и другая линия, не менее значительная и актуальная по содержанию. Это фильмы более обобщенные, отвлеченные от зарисовок бытовых анекдотических сценок, напоминающие по своему характеру притчи. Такова, например, ее знаменитая «Яма» (1966) — один из лучших болгарских рисованных фильмов этого периода, получивший премии на многочисленных международных кинофестивалях. Лаконизм рисунка, выполненного в стиле броской и меткой карикатуры (художник-постановщик Доньо Донев), вполне соответствует простоте и четкости сюжета и выразительному ритмическому решению картины, построенной на своеобразных повторах-рефренах, подчеркивающих комизм ситуации. Столкновение двух типов психологии, эгоистической и альтруистской, показано с предельной наглядностью и саркастической улыбкой.

Для творчества Зденки Дойчевой характерно, что она, ставя героев своих миниатюр в ситуации, близкие к реальным и даже бытовым, умеет придать изображаемому подчеркнуто парадоксальный, метафорический смысл, помогающий вскрыть узкие места и слабости в нравственном мире современного человека. В этом плане рядом с «Ямой» стоят такие ее фильмы, как «Колыбельная» (1968), горький, иронический рассказ о томимом бессонницей человеке, который, из чувства зависти разбудив соседа, поднимает на ноги таким образом, «по цепной реакции» весь город и только тогда под всеобщий грохот и рев безмятежно засыпает, вполне удовлетворенный происшедшим.

Дойчева строит мультипликационное повествование увлекательно, напряженно, умело сочетая обязательный у нее элемент назидательности с юмором и условным, идущим от традиций современной карикатуры рисунком. Она разоблачает социальную незрелость и пассивность («Страсть», 1971), благодушие и самоуспокоенность («Порох», 1972), пародирует буржуазную «массовую культуру» («Комикс», 1975), высмеивает суеверие, скупость, педантизм («Гороскоп», 1974). С одинаковой увлеченностью и гражданским темпераментом работает она и для взрослого и для детского зрителя.

Несколько позже, чем другие ведущие мастера болгарской мультипликации, дебютирует в режиссуре Иван Веселинов.

Важной вехой в его творчестве становится 1969 год. Он ставит свой первый самостоятельный фильм — «Комиссия по равновесию». Анекдотический сюжет об искусном канатоходце, потерявшем свой дар и мастерство и свалившемся на землю, как только он стал слепо выполнять противоречивые советы и инструкции членов специальной комиссии, режиссер превращает в притчу о творческом отношении к жизни, самостоятельности и ответственности за каждый шаг, сделанный человеком. Это был большой успех начинающего режиссера. Карикатурно изображенный эквилибризм стал символом конъюнктурного и, в сущности, конформистски беспринципного приспособленчества к обстоятельствам действительности, к чужому мнению. В сатирическом свете изображались также равнодушие и некомпетентность членов комиссии, взявших на себя роль мэтров и ценителей.

Подчеркнутая стилизованность веселиновского рисунка (в фильме «Комиссия по равновесию» он был не только режиссером, но и художником), своеобразное сочетание экспрессивной линейности и силуэтности резко выделяли творческую манеру молодого мастера, которому поначалу не так-то просто было «вписаться» в уже сложившуюся и получившую широкое признание стилистику болгарской мультипликационной миниатюры. Это отличие графического почерка Веселинова сыграло затем свою важную роль, так как властно и органично вошло в понятие «рисованное кино Болгарии», стало его неотъемлемой составной частью, существенно раздвинуло художественные возможности этого искусства и наше о нем представление.

Характерная черта творчества Веселинова — задиристость, полемичность явственно сказалась и в следующем его фильме, «Дьявол в церкви», поставленном в том же 1969 году. Его фильмы начинены особой остротой, нервностью, психологизмом, напряженностью ситуаций. И в соответствии с этим все более активную драматургическую роль начинает играть в его работах глубоко осмысленное метафорическое использование цвета и звука. В крайне условной манере, пародийно стилизующей иконопись, изображает Веселинов (он и здесь художник-постановщик и режиссер одновременно) церковный интерьер — ряды молящихся, священников, тайную вечерю со всеми ее участниками, Христом и Иудой. Вторжение дьявола в храм — прием, помогающий вскрыть лицемерие, скрывающееся под маской благочестия, предостеречь от ложных идолов и пророков.

Веселинов строит свои образы на резких контрастах, он тяготеет к остранению, гротеску, к острому сопоставлению комического и трагического. Его драматургия многопланова, метафоричность персонажей придает им подчеркнутую обобщенность

и многозначность. В следующем фильме Веселинова, «Наследники» (1970), сюжет основан на соперничестве из-за доставшегося сыновьям после смерти отца дома. Конфликт приводит к тому, что все они погибают. Словно по логике цепной реакции, те же распри продолжают в следующем поколении их наследники. Этот порочный круг решается разорвать лишь один из них — влюбленный музыкант, живущий иными ценностями и представлениями. Стремясь избавиться от первопричины зла, вызывающей собственнические инстинкты, он сжигает доставшуюся ему недвижимость.

В многоголосье творческих индивидуальностей болгарской мультипликационной режиссуры почти одновременно с Веселиновым, в середине 60-х годов, вступает Пенчо Богданов. Около пяти лет, в период, когда Тодор Динов закладывал основы национальной школы мультфильма, Богданов был его ассистентом и участвовал таким образом в создании ставших вскоре широко известными картин. Затем он пробует себя в режиссуре, ставит откровенно нравоучительный фильм для детей «Эх, если бы» (1966) и сатирический, «Конфетка» (1968), для взрослых. Но только третья его работа, «Гуляки» (1969), принесла ему всеобщее признание. Наиболее характерные черты болгарской школы мультфильма — простота, афористичность выражения идей, сочный народный юмор, сближающий мультипликацию с фольклором, умение придать анекдотическому сюжету смысловую емкость и значительность притчи, своеобразие парадоксальной «бумеранговой» драматургии — нашли в фильме Богданова законченное и четкое выражение.

Сюжет картины можно пересказать всего в одной фразе: погнавшись за волком, забравшимся в овчарню, и поймав его, пастухи на радостях устраивают пир и закалывают на шашлыки всех своих овец. Но дело, разумеется, не только в сюжете. Условный, напоминающий лубок, подчеркнуто гротесковый рисунок, выдержанный в духе народного примитива, орнаментально-затейливый и эффектно сочетающий музыкальный и изобразительный ритмы, точно соответствует и характеру сюжета и сатирической интонации фильма, бичующего ротозейство.

В начале 70-х годов Богданов ставит фильм для детей «Таинственный верблюд» и несколько сатирических фильмов для взрослых, причем в одном из них, «Картина», использует технику плоских марионеток. Своеобразные размышления художника о мнимых и подлинных ценностях жизни и искусства, они, на мой взгляд, по глубине мысли и выразительности рисунка уступают фильму «Гуляки», хотя режиссер и пытается по-прежнему сочетать современную сатиру и фольклорные мотивы — прием, так удачно использованный в этой картине.

Остроумными фильмами для детей «Злополучный охотник» и «Зайка и зазнайка» входит в конце 60-х годов в болгарское рисованное кино еще один карикатурист и иллюстратор — Георгий Чавдаров. Так же, как и других режиссеров, его волнуют современные нравственные проблемы, и он решает их в сатирическом ключе. Он стремится к авторскому фильму и сам является не только постановщиком, но и сценаристом и художником своих картин. Наиболее удачные из них, пожалуй, «Три яблока» (1971), «Идол» (1972), получивший приз на фестивале в Кракове, «Пестрая рапсодия» (1975).

Почти одновременно с Чавдаровым дебютирует в режиссуре Пройко Пройков, не один год работавший художником-мультипликатором в софийской мультстудии и участвовавший в создании ее многих известных фильмов. Он ставит веселые, остродинамичные детские фильмы с множеством забавных ситуаций и комических трюков. Три из них, «Долгая погоня» (1971), «В кино» (1972) и «Буффосинхронисты» (1974), входят в уже упоминавшуюся популярную в Болгарии серию с постоянными героями — мальчиком Жоро, собакой Шаро и кошкой Марой.

Естественно, как у каждого явления искусства, у болгарской школы мультипликации есть своя внутренняя динамика развития. Она возникает из сложения творческих биографий, судеб и воли ее мастеров, как результат сочетания и взаимообогащения индивидуальных художественных поисков, идущих в русле определенных исходных принципов и критериев. Осознав себя к середине 60-х годов как единое и целостное направление, как национальная школа, достигнув на рубеже 70-х годов широкого международного признания, болгарская мультипликация выработала к этому времени свои сложившиеся принципы и формы.

Но именно в этот момент стали раздаваться скептические голоса критиков, посыпались предостережения и уколы в кинематографических журналах. Критические суждения были связаны с опасениями, не происходит ли в этом замечательном искусстве, при всем совершенстве возросшего профессионального мастерства режиссеров и художников, повторения пройденного, топтания на месте, варьирования уже найденного и открытого. Говорили об обеднении содержания, выражая беспокойство, что апогей развития школы — в прошлом, об утрате гармонии между повествовательностью и метафоричностью, об излишней многозначительности и недосказанности некоторых фильмов и даже о симптомах известного застоя.

Тревога критиков, может быть и чрезмерная, помогла сложным процессам внутреннего обновления, которые происходили в это время в болгарской мультипликации. Требования идейной ясности, большего демократизма художественного языка, рас-

ширения фронта творческих поисков были полезны тем, что в них проявлялась общая для всех, кому дорого это искусство, забота о его будущем.

Конечно, никакого застоя, как это вскоре подтвердила практика, в болгарском рисованном и кукольном кино не было и в помине. Но взыскательный критический пересмотр режиссерами и художниками их творческих возможностей был — наряду с укреплением организационно-технической базы, созданием в 1971 году самостоятельной студии мультипликационных фильмов «София», — одним из важных импульсов дальнейшего развития. Болгарская школа мультипликации вступила в новый этап своей истории.

Организационная перестройка и техническое переоснащение студии, создание двух творческих объединений, возглавляемых Доньо Доневым и Стояном Дуковым, естественно, дает свои результаты. Сейчас студия «София» ежегодно выпускает до тридцати рисованных и кукольных фильмов, являясь тем самым одним из крупнейших мультипликационных центров Европы.

Но дело, разумеется, не только в количестве. Постепенно происходит заметное обогащение выразительных средств, переоценка структур и моделей мультипликационной драматургии, значительно разнообразнее становится стилистика, шире — жанрово-тематический диапазон творчества.

Новый период ознаменовался возвращением в мультипликацию основоположника болгарской школы Тодора Динова, который в течение нескольких лет был занят постановкой натурно-игровых фильмов («Иконостас» — совместно с Х. Христовым, «Дракон», «Пороховой букварь»). Он создает мультфильмы «Цепная реакция» (1971), «Барабан» (1973), «Перпетуум мобиле» (1975), в которых рассматривает животрепещущие проблемы войны и мира, призвания художника, смысла деятельности человека в его взаимоотношениях с природой.

Период особой активности переживает в 70—80-е годы творчество Доньо Донева. Он ставит фильм за фильмом, иногда по нескольку в год, пишет сценарии, удачно выступает как художник-постановщик в работах своих коллег, и прежде всего — молодых режиссеров. Еще острее и значительнее по мысли становятся его фильмы. Зоркий взгляд художника-современника, умеющего точно найти в жизни достойное осмеяния, чувствуется в каждой изобразительной характеристике и во всей избранной для фильма комедийной ситуации, в своеобразии самой «пружины» сатирического действия. Так, удачно найдена в фильме «Де факто» (1973) парадоксальная ситуация «заколдованного круга». Два новых дома подготовлены к сдаче. Но при

 первом же энергичном ударе барабана один из домов развалива-

ется. Необычайно выразителен общий план, в котором выдержан весь фильм. Взволнованные бегают у развалин строители — прораб, проектировщик, каменщик, плотник, маляр. Разводят руками члены комиссии в мягких шляпах. Все ищут виновного, но каждый убедительно доказывает, что это не он, что его работа выполнена верно, безупречно. Кто же виноват? Решают, что барабан. От его нового удара как бы в подтверждение этой догадки обваливается последний остаток кирпичной кладки. Комедийный парадокс достигает высшей точки: все включаются в массовую кампанию по уничтожению барабанов. Носитель зла найден и наказан. Но тут от радостного крика «ура!», дружно издаваемого рисованными участниками этого эпизода, неожиданно обваливается и второй, соседний дом. Логика комического здесь в сущности, та же, что и в «Трех дураках» и в «Умном селе», — доневская. Фильмы его самобытны, в них естественно сочетается сочная, насыщенная народным юмором фольклорная основа и современная мысль художника-публициста, не избегающего сложных проблем и ситуаций. Анализируя его творчество этого периода, можно смело говорить, что он во многом задает тон на новом этапе развития болгарской мультипликации.

Яркий антивоенный фильм «Кауза пердута» («Гиблое дело», 1977), метко, в форме сатирической мультипликационной притчи показывающий бессмысленность и невозможность разрешения международных конфликтов с позиции силы, — еще одно подтверждение активности и остроты публицистической мысли режиссера.

Стоян Дуков, обращаясь в нескольких фильмах к взрослому зрителю, исследует средствами мультипликационной сатиры психологические и моральные проблемы, стремится вскрыть их смешную, негативную сторону. Таковы наиболее удачные его картины последних лет — «Ан пасан» (1975), французское название которой можно было бы перевести «Мимоходом» или «Походя», и «Февраль» (1978). В первом, как бы возвращаясь к теме своего фильма «Дома-крепости», режиссер высмеивает эгоистический «принцип невмешательства», мещанской «жизнебоязни», опустошающий человека, превращающий его в робота.

В картине «Февраль» мастер приходит к новой, более свободной трактовке пространства, использованию колористических возможностей, оригинального звукового и ритмического решения фильма. Живописна панорама зимнего села — с санями, снующими взад и вперед под звон колокольчика и далекое волчье завывание. Постепенно выясняется, что вовсе не с ружьями на волков отправились мужчины, как думали взволнованные исчезновением мужчин женщины, а собрались на пирушку

в придорожной корчме и лишь для маскировки выставили завывающего во всю мочь у ее дверей «дежурного», накрывшегося для большей убедительности волчьей шкурой.

В 1973 году Зденка Дойчева завершает работу над одним из самых удачных своих фильмов, «Аквариум», состоящим из трех новелл. Ситуации, в которые попадают очерченные в крайне условной манере фигурки рыб, живо напоминают человеческие взаимоотношения. Зденка Дойчева и здесь выступает как мастер и знаток законов комического. Метко охарактеризованные персонажи, выразительный язык сатирического иносказания, стремительно развивающееся действие лаконичных мультипликационных миниатюр — все это придает фильму, его метафорическим образам афористическую законченность и четкость.

Актуальные моральные и психологические проблемы волнуют Ивана Веселинова и становятся стержнем всех его новых лент. Фильм «Маленькая дневная музыка» (1971) построен на противопоставлении двух различных по своей сути героев — мальчика и деревянного человечка, который олицетворяет догматическое, иссушающее все вокруг начало. Вереница рисованных метаморфоз полна здесь глубокого смысла. Объясняя мальчику законы жизни и мироздания, человечек этот превращает благоухающие цветы в гербарий, порхающих бабочек — в экспонаты коллекции, птиц — в чучела. Суть человека он видит в его анатомической схеме. Но мальчик протягивает руку — и схема оживает. Так с удивительным лаконизмом и непосредственностью решается тема всепобеждающей силы живого, гармоничного, полного красоты и подлинности мира. Режиссер умело пользуется условностью мультипликационного движения, тщательно разрабатывая в соответствии со своим замыслом его ритмический рисунок и звукозрительный контрапункт.

Экспериментальное начало, неизменно дающее себя знать в творчестве Веселинова, сказалось и в фильме «Страх» (1973), где опять интересно использовано характерное для его манеры сочетание линейной графичности и силуэтности. Круг проблем, затронутых в картине в подчеркнуто обобщенной форме, чрезвычайно широк: человек и мир, активность его жизненных позиций, реальность и фантазия. Попытки спрятаться от сомнений и тревог сегодняшней действительности, оградиться от них сплошной стеной, — чтобы не слышать нарастающего гула жизни, устрашающего звука чьих-то приближающихся и все время мерещащихся ему шагов, — приводит к тому, что герой Веселинова замуровывается в стены, воздвигает вокруг себя подобие колодца. Мысль автора, однако, отнюдь не сводится к утверждению принципиальной «некоммуникабельности» современного человека, что так свойственно буржуазному кино. Она, наобо-

рот, состоит в призыве к преодолению препятствий, разрывающих связи человека с миром, загоняющих его в мрачный туннель отчуждения и одиночества.

Сатирическое жало веселиновских фильмов постоянно направлено в эту сторону. Потребительство, духовную ограниченность и самоизоляцию он высмеивает и в следующей своей картине, «Рукоделие» (1974); против гипертрофии рационализма в предельно машинизированном мире выступает в фильме «Пассажир» (1978). И только в фильмах для детей, таких, как «Утенок и елочка», «Ручка-рукавичка», сделанных с пристальным вниманием к детской психологии и особенностям фантазии ребенка, режиссер отказывается от острых конфликтов и подчеркнуто жесткой, лишенной и тени сентиментальности манеры разговора со зрителем,— обращается к красочно-мажорной, сказочно-поэтической тональности.

Ведущим мастером объемного мультфильма в Болгарии вскоре после первоначальных и довольно робких творческих опытов Стефана Топалджикова стал Христо Топузанов. Ему принадлежит около тридцати фильмов, в которых использованы самые разнообразные технические возможности и материалы. В арсенале его выразительных средств — обыгрывание обиходных предметов, матерчатые и бумажные вырезки, фигурки из проволоки, пластилина.

К началу 60-х годов, когда Топузанов начинал работу над своими первыми фильмами, объемная мультипликация в СССР и в других социалистических странах уже накопила немалый опыт. Иржи Трнка и его выдающиеся коллеги Карел Земан и Гермина Тырлова создали свои значительные произведения. Чехословацкая объемная мультипликация оказывала огромное влияние на кукольников мирового экрана.

Болгарскому мастеру удалось, однако, не только учесть этот ценнейший творческий опыт, но и найти свой собственный стиль, свои пути в этом виде искусства. И характерно, что он исходил при этом из общих принципов концентрированной по мысли, лаконичной и броской по форме мультипликационной миниатюры, которые уже выработала отечественная рисованная мультипликация. Его увлекает не интерпретация известных сюжетов национального фольклора и классической литературы, а стремление выразить сегодняшние граждански актуальные идеи с максимальной афористичностью, обыгрыванием своеобразной фактуры эффектно избранного материала и жанровых особенностей драматургии, прежде всего комедийной и сатирической.

Уже в первых картинах его поиски, во многом идущие параллельно тому, что делают в рисованном кино Т. Динов и другие режиссеры, отличаются сочетанием многообразия с целеустрем-

ленностью. В аллегорическом фильме «Парад» (1960) в качестве персонажей использованы обыкновенные шахматные фигурки, разыгрывается символическая шахматная партия, выражающая идею бессмысленности войны. В следующей, пронизанной иронией картине, «Гитара и клаксон» (1962), в своего рода турнире-соперничестве за сердце современной дамы предприимчивый владелец автомобиля побеждает романтически настроенного вздыхателя пешехода, поющего ей под аккомпанемент гитары вдохновенные серенады.

Полны сатирического яда «Картинки с выставки» (1963) и «Маскарад» (1965). В одной из них, пародии на натурализм и мещански прямолинейное восприятие искусства, действие происходит в музее: проголодавшаяся скульптура спортсмена-штангиста, «оживая» в мультипликационном движении, с аппетитом поглощает обильно представленные здесь красочные натюрморты. В другой герой фильма, лицемер и карьерист, беспрестанно сменяет маски, мгновенно приноравливаясь к любым обстоятельствам, но в конце концов выясняется, что собственное лицо, человеческая индивидуальность у него вообще отсутствуют и там, где должно быть лицо, под маской скрывается всего лишь пустое место.

«Парад» приносит режиссеру международное признание — почетный диплом на фестивале в Оберхаузене, а «Маскарад» получает награды в Кракове, Эдинбурге и Филадельфии. Производят впечатление острота мысли, изобретательность формы, проблемность как специфическое качество художественного мировоззрения.

Сатира не единственная сфера творческих пристрастий Топузанова. Не менее близки ему и другие жанры — лирика, шутка, поэтическая фантастика. Лирическая линия особенно сильна в детских фильмах мастера и начата одним из самых удачных его фильмов, «Ножницы и мальчик» (1965), заслуженно удостоенным премий на нескольких международных фестивалях. Здесь режиссер обращается к технике цветных бумажных перекладок,— пляшущие в стремительном ритме ножницы воссоздают из разноцветных вырезок красочный мир детской фантазии. Тот же прием использован в следующем фильме режиссера, «Ножницы и девочка» (1966), рассказывающем о фантастическом, полном приключений путешествии детей по Африке.

В 1967 году Топузанов ставит вместе с Доневым один из оригинальнейших фильмов болгарской мультипликации — «Корова, которая...». Изобразительное решение этой остроумной картины основано на выразительности фактуры шерстяной ткани, украшенной народным орнаментом, и на шуточном противоборстве двух символических фигур — веселого человечка с иг-

лой, который вышивает цветной шерстью по канве, создавая затейливые узоры, жизнерадостный, красочный мир творчества, и отбившейся от стада, злой и упрямой коровы, которая «пасется» на шитье и, идя по его стопам, распускает, жует и наматывает на свое похожее на катушку тело шерстяную нить. Юмористическая «коррида» с погоней через вышитые треугольные горы и применением лассо; корова, съедающая вышитое на канве солнце,— подобные трюковые мультипликационные эпизоды — режиссерские находки, изобретательные по движению и крайне условные по форме.

Поиски выразительной, изобразительно броской фактуры — характерная черта творчества Топузанова. В миниатюре «Фантазия» (1968) из разноцветного пластилина вылеплена целая сказочная вселенная. В двухсерийном фильме «Урок игры на скрипке» (1968—1969), поставленном совместно с Аспарухом Пановым, использованы бумажные и матерчатые вырезки. Один из главных персонажей этой картины — висящий на стене мозаичный портрет бабушки, которая пытается руководить музыкальными занятиями внука. А из кусочков разбитой нечаянно мозаики складываются фантастические фигуры хищных птиц и зверей, преследующих мальчика.

В области мультипликационной сатиры Топузанов создает оригинальный фильм «Электронная хозяйка» (1973, художник-постановщик И. Веселинов), действие которого происходит в остроумно и пародийно показанном «XXI веке», где в серии комических ситуаций выясняется, что кухонный робот, вызванный мужем в отсутствие жены, улетевшей на Андромеду, никак не может ее заменить.

Другой его фильм, «Вдохновение» (1974), иронический, построенный на парадоксальном сюжете рассказ об одержимом изобретательством влюбленном чудаке, на этот раз подчеркнуто стилизован под предметы быта и гравюры прошлого столетия. Стремящийся пленить возлюбленную смелостью своих технических открытий и взлетев с ней в небеса на воздушном шаре, герой, увлеченный возможностями своего летательного аппарата, выбрасывает ее за борт как мешающий полету балласт.

Своими детскими фильмами «Букет», «Вот они, ручки», «От одного до десяти» Топузанов существенно дополняет эту активно развивающуюся в последние годы область болгарской мультипликации.

Свою особую лепту в объемно-мультипликационное кукольное кино внес известный актер театра и кино Иван Андонов. Увлечение живописью и графикой, проявившееся уже в школьные годы, и несомненная одаренность в этой области приводят его в мультипликацию.

Если первые фильмы, «Пейзаж» (1963), «Мороженое» (1964), лишь «пробы пера» в этой новой для него области искусства, то с фильма «Тир» (1965) начинается серьезное творчество. Ярмарочный тир для Андонова — своеобразный карнавал праздничной клоунады с традиционно яркими условно-гротесковыми плоскими марионетками фигурок-мишеней, с динамичными трюками народного балагана. Все как будто идет по заведенному образцу, работает как четкий отлаженный механизм, пока не лопается пружинка и привычный, казалось, навсегда установленный ритуал нарушается.

В этом фильме как бы заявлена одна из главных особенностей всего дальнейшего мультипликационного творчества Андонова. Оно связано с острыми конфликтами, резкими поворотами в жизни его героев.

В фильме «Эсперанца» (1967) сама надежда, возникшая с рождением ребенка и предоставившая ему возможность быть кем-то, — может быть, Бетховеном или Ньютоном, — постепенно тускнеет, размениваетcя на компромиссы, комфорт, привычку к благополучию. Эта надежда лопается с первым же неблагоприятным рентгеновским снимком и кардиограммой.

С годами все явственнее в фильмах Андонова начинает звучать характерная для его творчества антимещанская тема. Она ярко представлена в «Эсперанце» и еще острее выражена в следующей картине — «Затруднение» (1967). Герой ее лишен внутренних социальных ориентиров, принципов, убеждений. Все, что он делает — только по сборнику наставлений и инструкций, с которым он никогда не расстается. Утренняя зарядка, завтрак — все строго учтено, все проходит «по шпаргалке». Так постепенно инфантильный персонаж, со смешно вращающимися ножками, быстрыми и выразительными движениями, преодолевает зигзаги бесконечного, казалось, лабиринта. В пределах этой замкнутой системы он пользуется сборником подробных инструкций. Но как только герой выходит из лабиринта на белый свет, — инструкции закончились, книга исчерпана, и он в ужасе бросается обратно.

Андонов ставит фильмы для детей, обращается к экранизации басен Эзопа, а затем снова возвращается к острой современной теме. В фильме «Муравей, настоящий муравей» (1970) он с горькой иронией показывает человека, которого одолевает власть вещей в современном «обществе потребления» и единственно подлинным среди обступающих его со всех сторон суррогатов оказывается вызывающая радостный взрыв эмоций встреча с живым муравьем.

Вершиной своеобразного творчества Ивана Андонова в области объемной мультипликации можно назвать его фильм «Мело-

драма» (1971), в котором он обращается к комбинированным съемкам, сочетает технику живописи под аппаратом, участие актера и применение плоских марионеток. Здесь еще глубже затронуты антимещанская тема, проблема идеала и повседневного быта, призвания художника и места искусства в современной жизни. К сожалению, после этого фильма Иван Андонов оставляет мультипликацию, всецело посвящая себя театру и натурно-игровому кино, где он успешно выступает и как режиссер.

В конце 60-х годов начинается творчество еще двух режиссеров-кукольников — Константина Пероноски и Аспаруха Панова. Оба они в течение многих лет работали мультипликаторами, и на счету каждого из них участие более чем в сорока фильмах. Свою режиссерскую работу А. Панов начинает с того, что ставит совместно с Христо Топузановым две серии «Урока игры на скрипке», а затем обращается к фильмам для детей — «Шесть пингвинят», «Мечты», «Дети и солнце». К. Пероноски также любит работать над фильмами для маленьких зрителей, и именно с этим связаны его первые фильмы — «Мед» (поставленный совместно с Э. Цветковым) и «Внимание, красный свет!». Однако он более склонен к сатире, о чем говорят его фильмы для взрослых «История без слов», «Собственник и соловей». Оба режиссера постепенно вырабатывают свой собственный стиль; их более сильные и зрелые произведения созданы во второй половине 70-х годов: «Пенелопа и я» и «Страшный дракон» К. Пероноски, «Мышиная симфония» и «Мышиная история» А. Панова.

Знаменательным и принципиально важным явлением конца 70-х — начала 80-х годов стал приход в мультипликацию плеяды молодых, талантливых режиссеров, принесших с собой новое понимание возможностей этого искусства, дух неустанных и беспокойных творческих поисков. Большинство молодых окончили софийскую Академию художеств, прошли стажировку на студии, некоторые из них, например Румен Петков, в течение нескольких лет принимали участие в создании фильмов своих коллег по студии и, прежде чем приступить к самостоятельной режиссерской работе, приобрели опыт художников-постановщиков и мультипликаторов.

Может быть, самое главное, что́ принесли с собой молодые, — это стремление более смело и свободно использовать пространство мультфильма, свое представление о емкости мультипликационной фабулы, о логике монтажа метафорических по характеру образности кадров. В «Альтернативе» (1979), фильме Румена Петкова, осуществленном в не совсем обычном жанре трагифарса, волновавшая критиков проблема соотношения метафорического и повествовательного решена с предельной простотой

и убедительностью. Мы видим общие планы извилистой горной дороги и едущего по краю пропасти туристского автобуса. Мы оказываемся затем внутри него, в компании чудаковатых гротесковых персонажей, и обнаруживаем, что они представляют собой нечто вроде современного Ноева ковчега. Здесь и шутообразные, беспечно веселящиеся и прожигающие жизнь прощелыги, вооруженные джазовыми инструментами, словно герольды западной цивилизации, и священник, втихомолку попивающий из бутылки, и проститутка, забавляющаяся с гангстером, то и дело неистово палящим из пистолета во все стороны. Двое западных дипломатов заняты традиционно-излюбленной шахматной игрой и попеременно то передвигают на доске зловещие фигуры ракет со знаками «А» и «Н», то помахивают оливковой ветвью. Кто-то усердно молится, взывая к аллаху, кто-то увлеченно барабанит на пишущей машинке очередную корреспонденцию, кто-то уставился в дорожный телевизор. Словом, это олицетворение «современной цивилизации», со всеми страстями, увлечениями и горестями, — развернутая метафора, выразительная в многочисленных лаконичных деталях. Но едва ли не главное среди этих символических изображений — символ грозящей опасности, мысль о которой тщетно пытается донести до пассажиров отчаянно машущий руками и стремящийся преградить дорогу автобусу человек. Его не слышат и не понимают, над ним подтрунивают и откровенно смеются.

Картина Р. Петкова — это фильм-призыв, страстный антивоенный фильм-предупреждение. Автобус разбивается, и лишь выпавший из машины старинный восточный болванчик на пружинке долго насмешливо кривится, подпрыгивая на пустынной дороге. Фильм получил высшую награду, «Гран при», на Первом Международном фестивале в Варне в 1979 году. Свобода графического выражения темы и раскованность чисто кинематографического мышления, обилие неожиданных ракурсов, экспрессивность строго продуманного в едином гротесковом ключе движения, смелое и последовательное сопоставление двух смысловых планов делают этот фильм образцом принципиально нового освоения художественного пространства, завоеванного сегодня рисованным кино, примером утверждения в мультипликации актуальной и острой современной темы.

Не менее своеобразен и целеустремлен в своих графико-кинематографических поисках и другой талантливый представитель молодого поколения болгарских режиссеров-мультипликаторов — Анри Кулев. Начав свою работу на студии «София» постановкой в 1973 году фильма «Аллегро модерато» — марш солдат, сопровождающийся оригинальной игрой цвета и размышлениями о человеческой индивидуальности, — он позже

пришел к более зрелым фильмам, «Голгофа» (1975) и «Гипотеза» (1977), в которых фантастичность ситуаций и форма композиционно усложненной притчи давали возможность интересно рассмотреть неизменно волнующую его проблему смысла приобщения человека к истории, его места и роли в ней, мнимых и подлинных духовных ценностей, оставляемых в наследство потомкам.

Еще более значителен следующий фильм Кулева, «Постановка» (1978), где героем становится представленная в символико-аллегорическом плане театральность, в ярких и выразительных зарисовках кулис и гримерной изображающая рождение человеческой сущности, заложенного в человеке действенного начала. Кажется, он еще никто — закулисный статист без программы и места в жизненной пьесе. Но вот роль определена, грим нанесен, меч занесен, и, даже если он картонный, он может разить, границы фантазии и правды стерты, и только чувство ответственности и принципы морали определяют поступки.

К этому же типу разрабатываемых молодыми символико-аллегорических фильмов с развернутой притчевой фабулой принадлежит и оригинальная работа выпускника ВГИКа Николая Тодорова «Одиссея» (1978). Экспрессивность рисованного движения в его картине отнюдь не моторного характера и связана не с вереницей гэгов, как это много лет практиковалось в американских мультипликационных сериалах, а с психологией персонажей. Движение человека, идущего против ветра по канату над пропастью, с начала до конца метафорично, так же, как и стремление группы завистников сдуть его в пропасть. Своеобразный героизм проходящего через испытания этой «одиссеи» отнюдь не физического, а прежде всего морального порядка.

Среди молодых многообещающих постановщиков кроме Анри Кулева и Николая Тодорова (в последнее время сделавших несколько фильмов совместно), выступивших со своими первыми работами, следует назвать также Георгия Чаушова («Гротеск», «Истина», «Человек»), Слава Бокалова («Бумеранг», «Фортуна», «Тень»), Румена Мейцева («Талант», «Импрессия»), Милко Дикова («Раз, два, три»).

Характерно, что в направлении метафорически углубленного, фабульно развернутого и многопланового по содержанию фильма идут сегодня поиски более опытных режиссеров. Так, например, Пройко Пройков поставил остроумную комедию «Прелюдия» (1978), рассказывающую о неистребимо стойкой и жизнеутверждающей сущности таланта. К этому же типу фильмов можно отнести и совершенно необычную для него по стилю картину Пенчо Богданова «Вперед — назад» (1979) — притчу-гротеск о бегстве первобытного человека в мир современной маши-

низированной цивилизации и затем обратно в царство пещер, куда, опередив его, тоже пришла уже механизация, грубо вмешивающаяся даже в самые интимные стороны личной жизни.

Болгарская мультипликация, естественно, не изолирована от тех процессов переосмысления превратившихся в трафарет и схему форм мультипликационного анекдота и притчи, которые получили в мировом рисованном кино широкое распространение. Смелость пластических решений, стремление к самобытности, поиски новых жанровых и стилистических возможностей, предпринятые болгарскими режиссерами, являются ярким подтверждением и выражением их неудовлетворенности существующими стандартами.

Гражданственность и гуманизм, принципиальность моральных критериев, лежащих в основе содержания лучших фильмов болгарских мастеров, всегда высоко оценивались советскими мультипликаторами и кинокритикой. В ноябре 1971 года в связи со ставшей традиционной демонстрацией большой программы болгарских мультфильмов в Москве И. Иванов-Вано и Л. Атаманов в статье «Умно, смешно, талантливо», опубликованной в «Правде», отмечали успехи болгарской национальной школы мультипликации, ее связь с традициями народного творчества, глубину и масштабность трактовки современных проблем, лаконичность выражения, точность условного языка и движения, характеризующие это замечательное искусство.

Важное качество болгарской мультипликации — в особом складе народного юмора, выражающего «душевность и нравственность», оптимистическое мировосприятие, превращающие это искусство, по определению Тодора Динова, в своего рода «лекарство от скептицизма». Самобытность неизменно понимается болгарскими мастерами отнюдь не как воспроизведение этнографических деталей или изобразительных мотивов фольклора в трактовке декоративного фона или облика персонажей. Диалектика образных структур этого искусства такова, что мультипликационное изображение при всей своей склонности к фантастике и неправдоподобию должно нести в себе современной смысл и одновременно обладать конкретным историзмом авторского мышления. В этом принципе, воплощенном в творчестве ведущих мастеров болгарской мультипликации, с особой силой сказалась принадлежность ее к социалистическому искусству, принципиальность ее эстетических позиций, делающая этот вид кинематографического творчества одним из самых ярких и значительных явлений современной художественной культуры Болгарии.

Румынская студия «Анимафильм»

Йон Попеску-Гопо: реальный мир и рисованный человек

В 1950 году, отмеченном зарождением национальных школ рисованного кино одновременно в нескольких социалистических странах, Йону Попеску-Гопо, всего лишь год назад окончившему бухарестскую Академию художеств и сотрудничавшему в качестве карикатуриста в «Романия либера» и других газетах и журналах, было поручено создать на студии «Буфтя» отделение мультипликационного кино.

В состав творческой группы наряду с Константином и Александру Попеску (отцом и братом Попеску-Гопо) входят художники студии «Буфтя» — Паскаль Радулеску, Матти Аслан, Юлиан Герменяну, Ливиу Гигорц, Боб Кэлинеску и другие.

К этому времени Гопо уже получил известность как карикатурист, активно выступающий в прессе. Затем в том же 1950 году он проходит стажировку в Москве на студии «Союзмультфильм», овладевая под руководством опытных мастеров технологией, применяемой на всех этапах создания мультфильма, знакомится с особенностями мультипликационной режиссуры.

Режиссерский дебют Гопо «Непослушный утенок» — первый его фильм, выпущенный на экран.

Рисованные короткометражки, поставленные на созданной студии или, точнее, на мультипликационном отделении студии «Буфтя», во многом характерны для начальной поры европейских мультипликаций: представление о возможностях этого вида кино еще строго ограничено сугубо детской, примитивно-назидательной тематикой, технология и стилистика либо полностью заимствованы у Диснея, либо находятся под сильным диснеевским влиянием. Это был естественный и необходимый период ученичества, овладения художественными средствами нового вида кино на том его уровне, который существовал в это время в мире. Дидактика, составлявшая содержание этих фильмов, довольно прямолинейно иллюстрировалась поступками рисованных персонажей. Так, смысл фильма «Непослушный утенок» вполне укладывался в его название: дети должны слушаться старших.

В следующем фильме, поставленном Гопо в 1952 году, «Пчела и голубь», подчеркивалась важность и ценность дружбы и товарищества. Ситуация при этом была выбрана достаточно

фантастическая: дружба, о которой рассказывалось, завязывалась между насекомым и птицей.

Третий фильм, созданный Гопо, «Два зайчика», был первой на студии цветной лентой, и символика цвета наглядно подчеркивала прямолинейность выраженной в ней назидательной сути: персонаж положительный обладал белой шерсткой, отрицательный, но затем исправлявшийся — серой. Разбив банку с вареньем, серенький зайчик не хотел признаваться в содеянном зле и сваливал вину на беленького, которого в наказание родители не брали на ярмарку. Осознав вскоре неблаговидность своего поступка и мучимый угрызениями совести, он возвращался домой, для того чтобы покаяться и признать ошибку.

В следующем фильме, «Злой ежик» (1954), заносчивый и самонадеянный еж, кичившийся своими острыми иглами, наказан тем, что в трудную для него минуту никто из обитателей леса не пришел к нему на помощь. Сходными по характеру и тематике были и фильмы других режиссеров, выпущенные в то время студией.

В 1953 году Гопо делает первую попытку вырваться из этих узких пределов. Он ставит фильм «Мариникэ», использовав необычайно популярную песню композитора X. Мелиняну. Принципиально новым было здесь уже то, что в картине появлялся человеческий персонаж, и не какой-нибудь сказочный принц, а простой рабочий парень. Обратившись к современности, к традициям агитфильма, Гопо решил высмеять нерадивого рабочего, которого не могут утром разбудить ни истошно кричащий на заборе петух, ни надрывающийся заводской гудок, ни пронзительно звенящий будильник.

В фильме показан цех, нарисован конвейер, токарный станок, у которого не спеша появляется герой картины. С тем же персонажем Гопо сделал фильм «Болт Мариникэ» (1955). В его основу лег один из сюжетных мотивов предыдущего. Деталь, которую запорол Мариникэ, — хромой винт с костылем вместо ноги — отправляется в путешествие, и это создает неожиданные комедийные ситуации.

В поисках новых решений Гопо обращается, впервые в своей творческой практике, к комбинированным съемкам, к фильму, сочетающему натуру и мультипликацию. Он ставит картину «Маленькая обманщица» (1956). Фильм посвящен детской фантазии, самой способности ребенка фантазировать. Девочка обещает родителям «не врать», но никак не может сдержать этого своего обещания.

В 1957 году в творчестве Гопо наступает перелом, начинается совершенно новый, насыщенный яркими художественными открытиями этап. Из мира игрушечных страстей, искусственных

и наивно-условных ситуаций он шагнул в реальную вселенную, с ее историей, прошлым и будущим, с ее сегодняшними и завтрашними проблемами, волнующими человечество. Для того чтобы оказаться художественно состоятельным перед лицом новых, сложных задач, мало было отбросить обветшавшие и путавшиеся в ногах лохмотья прежней, узкой и тесной поэтики. Надо было иметь мужество и смелость заговорить о новом новым языком, найти новые выразительные средства, новых персонажей. Именно так и поступил Гопо. Он нашел свою тему, стиль, героя и тем самым — собственный путь в искусстве.

В своей книге «Фильмы... Фильмы... Фильмы...» Гопо подробно описал, как зарождался замысел его знаменитого фильма «Краткая история». Вначале он состоял всего лишь из нескольких набросков. Главным из них был рисунок лестницы, на ступеньках которой расположилась в своих основных образцах своеобразная история костюма с доисторических времен до наших дней. Если первый экспонат представлял собой голого человека на голой земле, стоявшего на четвереньках у самого начала лестницы, то следующий, ступенькой выше, был одет в костюм древних египтян; дальше по лестнице вверх шли человечки, облаченные в греческую тогу, тяжеловесные доспехи средневекового рыцаря, в костюм и парик придворного XVIII века; затем — во фрак и цилиндр; и, наконец, на эскалаторе, движимом энергией атома, появлялась фигура человечка в современном костюме. Неизменной деталью, сопровождавшей этот выразительный персонаж во все времена и эпохи, был цветок, который этот отнюдь не похожий на манекена герой держал в своей руке.

Этих нескольких набросков, в которых ярко проявилась фантазия Гопо-художника, в сущности, было вполне достаточно, чтобы разработать концепцию фильма, так как в них уже был найден герой, определены сюжетный ход и сама манера подачи материала, принцип изобразительного решения.

Наиболее важной составной частью успеха мастера было, несомненно, то, что уже существовал, действовал, был вплетен в намечаемый сюжет и имел ясно и четко выраженный облик герой будущего фильма — маленький человечек неизвестного пока происхождения, но вполне определенной наружности: с продолговатой, лысой, дынеобразной головой, на которой торчало три волоска, с необычайно серьезным, напрочь лишенным улыбки и в то же время младенчески наивным, трогательно-отзывчивым выражением лица. Непростой задачей режиссера было сделать так, чтобы найденный таким образом персонаж не оставался схемой, — заставить его жить, действовать, совершать значащие, полные смысла поступки.

Прежде всего надо было определить родословную героя и — шутка сказать! — выработать «свою интерпретацию» происхождения человека и мира. Концепция Гопо, естественно, должна была быть юмористически-фантастической, и в то же время нельзя было допустить, чтоб она расходилась с представлениями научной космогонии и, что не менее важно, с принципами социалистического гуманизма, раз речь идет о человеке и его происхождении.

Когда сравниваешь «Краткую историю» Гопо со всеми предыдущими его фильмами, бросается в глаза близость этой новой картины к структуре научно-популярного фильма. В отличие от наивных детских сказочек, сдобренных назиданием и сентиментами средней температуры, режиссер выдвигает принцип интеллектуально насыщенного кинематографа, или, как он выражается, «максимума идей при минимуме средств». Такая архитектоника фильма требовала решительного отказа от иллюстративности. Изобразительное начало стало играть действительно определяющую роль. Слово при этом потеряло свое первоначальное значение главного ориентира и комментатора, диалог, так же как и дикторский текст, оказался излишним.

Гопо в корне изменил характер мультипликационного повествования. Эскизность его изобразительных рассказов оставляла пунктирные пробелы, открывала простор для домысла и фантазии зрителя. Исключительно возросло при этом значение яркой изобразительной детали. На первый план вышла система емких, многозначных символов, каждый из которых нес свой особый мотив. Это было прямое философско-лирическое выражение мыслей и чувств, заявленных от первого лица,— роль режиссера-рассказчика, автора фильма неизмеримо возросла, стала ведущей.

Сатин, герой горьковской пьесы «На дне», представлял, как известно, этапы своей жизни по костюмам, которые он носил. Здесь же по костюмам символически представлена вся история человечества. И всюду атрибутом разума человека, эстетического и нравственного чувства был цветок, который неизменно сопровождал его.

Мотив цветка — один из важнейших в фильме. Теперь он становится не только свидетельством благородства и достоинства, но и символом мира, дружелюбия, человечности, символом всей человеческой цивилизации.

В этом многозначном символе, с которым его герой никогда уже не расстанется, был еще один важный аспект, к тому же чрезвычайно актуальный,— символика взаимоотношений человека и природы.

 Пройдя по «лестнице истории», в конце которой человеку

уже не надо идти — эскалатор сам поднимает его вверх, — маленький герой Гопо неожиданно устремляется в подводное царство. Он как бы хочет измерить параметры вселенной, которой теперь владеет. Если первым человеческим жестом (по Гопо) была рука, протянутая к цветку, то и здесь, в некой «подводной цивилизации», он не забывает о своем извечном спутнике и, подплывая в маске и ластах, заботливо сажает и поливает из лейки цветок на дне океана.

Владения человека простираются от подводного города до далеких космических тел. Верный этой идее, Гопо посылает своего человечка в космос. Для режиссера не было сомнений: его герой должен там делать то же, что и на земле: сажать цветы, украшать покоренную им вселенную.

Все было ново и необычно в этом фильме: двухмерное решение пространства кадра, минимум деталей и в то же время их особая выразительность, отсутствие фона заранее заготовленного, существующего отдельно от персонажей — по системе, обычно называемой «конвейером Диснея».

Предельный лаконизм и условность решений открывали перед художником новые увлекательные возможности — еще неизведанную полностью свободу и строгость внутренней меры, который должен быть подчинен синтез многообразных, строго отобранных средств выразительности. То, чему посвящались многочисленные объемистые тома исследований ученых, представало на экране в игриво-фантастическом толковании художника изображенным несколькими точными штрихами, броскими зарисовками. Это был лаконизм четкой, целеустремленной мысли, пронизывающей пространство кадра. При этом двухмерность графических решений не создавала ощущения декоративной плоскостности изображения. Рисунок Гопо, казалось, свободно владел всеми измерениями пространства. Его солнце, словно из далеких глубин вселенной, управляло огромной спиралевидной системой мироздания, устремляя в мрачные просторы космоса свои могучие протуберанцы.

Гопо и сам сознавал, что ему удалось сказать своим фильмом нечто новое. Вспоминая в беседе с корреспондентом АПН В. Самошкиным этот знаменательный рубеж своего творчества, он так объяснял характер своих открытий: «Пытаясь подражать Уолту Диснею, я оказался в критическом положении: мне не нравились результаты моей работы. И тогда я полностью изменил манеру рисунка и самый принцип создания мультфильмов. В этом мне помог человечек, открытый мной в 1956 году... Человечек восстал против Диснея — против красивых рисунков, привлекательных декораций, чарующей музыки. Так возник фильм «Краткая история» — своего рода «анти-Диснеи» [1].

Новизна и смелость, проявленные молодым румынским режиссером, были несомненны. Фильм получил высокую оценку критики и жюри X Международного кинофестиваля в Канне, где ему в 1957 году была присуждена главная премия — «Золотая пальмовая ветвь».

Йон Попеску-Гопо стал стремительно подниматься по лестнице мирового признания. В том же году он получает звание заслуженного артиста РНР.

Остроумие, юмор, щедро рассыпанные в фильмах Гопо, представляют собой своего рода контрапункт, надежно уравновешивающий и заземляющий естественные для его отношения к миру и своему герою всплески возвышенного и патетического.

Не меньшую известность, чем сам режиссер, неожиданно для себя однажды проснувшийся знаменитым, получает и его человечек. Успех и популярность, внезапно свалившиеся на голову мастера, были столь обязывающими, что нужно было не откладывая думать о продолжении «Краткой истории», ее идей и принципов в новом фильме о человеке, чтобы подтвердить закономерность достигнутого.

Гопо и для следующего фильма выбирает исторический сюжет — он решает рассказать в той же эскизно-лаконичной юмористической манере причудливых моментальных набросков о том, как, по его представлению, возникли различные виды искусства. В сущности, фильм «Семь искусств» — это еще одна глава повести о человеке, покоряющем и обживающем окружающую его природу, открывающем в себе несметные творческие силы — источник духовного прогресса.

Открытие мира было для его героя открытием и своих собственных возможностей. Главный смысл и функцию духовной культуры режиссер видит во все возрастающей способности человека противостоять грозным силам космических стихий, противопоставить дикому разгулу природы свою, человеческую реальность, с ее особыми законами и гармонией, основанной на осознании и использовании объективных законов.

С удивительной точностью и силой изображает мастер в нескольких выразительных динамических зарисовках состояние своего героя. Он выходит из пещеры и застывает, остолбенев от неожиданности: на стене он видит подобное себе существо, неотступно следующее за ним и, как ему кажется, настроенное отнюдь не дружелюбно. Вооружившись каменным топором, человечек наваливается грудью на свою собственную тень и наносит ей «уничтожающие» удары. Тень действительно исчезает вместе со спрятавшимся за облаком солнцем, а на стене остается выгравированное изображение — первое творение пещерного человека.

 Так в интерпретации режиссера возникает изобразительное

искусство, древнейший из его видов — рисунок. Но Гопо не был бы Гопо, если б эту афористичность мультипликационного мышления не обогатил еще несколькими выразительными деталями. Как настоящий заправский художник, его человечек отходит немного назад, чтоб бросить еще один оценивающий взгляд, и, вновь подойдя к «картине», наносит, уже вполне профессиональным жестом, «последний штрих живописца» — добавляя улыбку радости автопортрету.

Человечек «входит в роль», становится художником, бесстрашным открывателем прекрасного в действительности и в себе. В течение одной минуты экранного времени, отпущенной на каждое из искусств, режиссер представил все основные признаки различных видов художественного творчества.

Новую работу режиссера ждал не меньший успех, чем предыдущую. В 1958 году на Международном кинофестивале в Туре (Франция) фильм «Семь искусств» был награжден Большой премией. Выдающиеся режиссеры-мультипликаторы, входившие в состав жюри, — Джон Хабли, Поль Гримо и другие, — выражая сожаление, что Гопо не присутствовал на фестивале, отмечали, что фильм продемонстрировал исключительную смелость эстетических поисков мастера. Картину высоко оценила критика. Так, Жорж Садуль в газете «Леттр франсез» писал, что новая творческая победа и справедливая награда в Туре окончательно поставила талантливого румынского режиссера в число самых значительных мастеров мировой мультипликации.

В обозрении начал истории, которое предпринял Гопо в своих фильмах, не хватало еще одного важного звена. Надо было рассказать о прогрессе самого человеческого разума, о его открытиях — словом, о том, что принято называть гомо сапиенс — человек разумный. Гопо так и назвал свой следующий фильм — «Гомо сапиенс».

Фильм начинается с мерного движения волн, ритмичного дыхания моря. В этой морской колыбели когда-то, много миллионов лет назад зарождалась жизнь и мельчайшая частица живого начинала свой сложный путь по биологической лестнице, чтобы наконец дойти до высших ее ступеней и стать человеческим существом, обладающим разумом.

Самые сложные понятия мастер «формулирует» в мультипликационных образах убедительно и остроумно.

Таких изобразительных находок в фильме немало. Открыв, что от трения возникает огонь, человечек с факелом в руке, как Прометей, разгоняет мрак, но тут же обжигает себе палец. Он летит с горы на круглом камне, затем на бревне и, наконец, на колесе с факелом в руке, став зримым воплощением прогресса.

Не менее, чем прошлое и нынешний день, режиссера волнует

будущее. На своем крылатом колесе человечек проносится до той черты, где возникает дитя прогресса — ядерная энергия и появляется атомная бомба. Напомним, что фильм был выпущен в 1960 году. Как художник-гуманист, как представитель социалистического мира, Йон Попеску-Гопо обращается к проблеме, которая сегодня с неменьшей силой волнует человечество. Мастер жизнеутверждающего искусства, оптимист в своих воззрениях на историю и человека, он дает единственно возможный для него ответ на поставленный вопрос. Его человечек хочет видеть энергию атома только как мирную силу, помогающую историческому прогрессу.

Но это не единственная большая проблема времени, столь глубоко и живо затрагивающая сердце художника. Человечек устремляется на своем символическом колесе в звездное небо, в космос, в будущее. Что встретит он там и для чего туда направляется? Не новые ли базы и укрепления для лазерного оружия собирается там создавать? Или, быть может, выискивает новые «господствующие высоты» для агрессивных стратегических целей в духе столь модных сегодня на Западе милитаристских идей, нашедших себе прибежище и в фантастических фильмах о межзвездных конфликтах и войнах?

Нет, человечек находит на дальней планете зародыш подобного себе, но еще совершенно беспомощного в первозданном хаосе, как и он когда-то, крохотного существа. Он заботливо кормит маленького инопланетянина из соски, отрывает ему хвост, по собственному опыту зная, что он уже не пригодится, и, выросшего и окрепшего, гордо поднимает на руках, как собственного сына, встав во весь рост на далекой незнакомой планете. Этим символическим жестом доброй воли заканчивается фильм. И хотя режиссер и в следующих картинах не расстается со своим любимым персонажем — человечком, «Гомо сапиенс», также получивший в том же году высшие премии на фестивалях в Карловых Варах и Сан-Франциско, как бы завершает собой «золотую трилогию» мастера.

Глубина мысли, точность и лаконизм рисунка, строгая отобранность деталей и выразительность мультипликационного движения делают эту картину одним из самых ярких и значительных произведений Гопо. Стиль его оживающего на экране рисунка здесь еще более совершенен и зрел, он сочетает в себе скупость и изящество, конкретность и обобщенность. Эксцентричность, юмор, веселый, озорной дух придают его манере почти детскую непосредственность самовыражения, а оттенок лиричности в мультипликационном повествовании лишает его концентрированный интеллектуализм сухости и однообразия. Следя за его героем на экране, мы ни на минуту не забываем, что

вместе с ним грустит, негодует и радуется его создатель — тонкий, наблюдательный и бесконечно изобретательный художник Йон Попеску-Гопо. Он владеет всеми регистрами комического и умеет аргументировать юмором, добрым и радостно-заразительным смехом.

Из фильма в фильм рисованный герой Гопо — его прославленный человечек приобретает все новые черты и из простодушно-любознательного экспериментатора, обживающего вселенную, все больше становится мудрым и деятельным философом-оптимистом, последовательно утверждающим свое жизненное кредо.

Несмотря на то, что для каждого фильма режиссер собирал обширную документацию, отжимая ее «прессом» своей фантазии и втискивая в микроскопические масштабы мультипликационных миниатюр, повествование Гопо пронизано сказочно-поэтическим ви́дением мира.

Значение этих фильмов режиссера в истории мультипликации, и особенно в истории рисованного кино, трудно переоценить. В сознании художников и зрителей они совершили переворот в понимании возможностей мультипликации, ее эстетических принципов, особенностей ее поэтики. Как и другой замечательный мастер, художник социалистического мира Иржи Трнка в области объемного мультфильма, так Йон Попеску-Гопо в сфере рисованного кино, сказав новое слово в искусстве, бросил смелый вызов обветшавшей диснеевской эстетике, системе принципов мультипликационного кино, которая к этому времени во многом себя изжила и не могла соответствовать социальным функциям и задачам, которые ставило перед своей художественной культурой и молодой, стремительно развивающейся кинематографией новое общество.

Творчество Гопо уже на этом этапе его работы, пришедшая к нему мировая слава как бы олицетворяли собой новаторство и значение художественной культуры стран социализма, новизну привнесенного ею в эту область искусства богатства идей. Новым, разительно отличным от предшествующего периода развития рисованного кино здесь действительно стало многое: проблематика, стиль, характер условности, звуковое решение фильма.

Секрет Гопо состоял в том, что он взорвал изнутри назидательную академичность и холодный «объективизм» познавательного фильма и не только органически включил в него аналитический элемент, свое субъективное отношение к изображаемому действию, но и нашел героя, который представляет собой некого двойника автора, его второе «я». В дальнейшем режиссер лишь менял точку отсчета, ракурс, аспект рассмотрения проблем, суть

же его художественной позиции оставалась принципиально неизменной. И чем дальше продолжал он свое комедийно-философское обозрение различных сторон и областей человеческой деятельности и психологии, тем больше подтверждалось, что его герой не просто человекознак, не схематичная абстракция, а характер, наполненный жизнью и мыслью.

Разработав и утвердив в трех первых своих лентах с человечком отправные параметры модели философско-политического мультфильма, лаконичного, лишенного слов и основанного на комедийном «прощупывании» отобранного материала, Гопо по-прежнему берется за самые острые и актуальные проблемы наших дней.

В 1962 году ЮНЕСКО, учтя пристрастие румынского режиссера к актуальным мировым проблемам, предлагает ему сделать картину о развитии средств связи и их роли в истории человечества. Она получила название «Алло! Алло!».

Замысел и идея картины ассоциировались у него с показанным ему когда-то отцом изображением древней высеченной из камня скульптуры. Три обезьяны, одна из которых закрывала руками глаза, вторая — рот, третья — уши, должны были олицетворять, как говорит режиссер, «мудрость древних времен», «секрет счастья», который создатели этой композиции понимали и выразили по-своему: не видеть, не слышать, не говорить.

Несогласный, естественно, с таким толкованием счастья, режиссер решил переосмыслить эту символику, использовав ее мотив как эффектное введение в проблему, которой был посвящен его фильм. Он посадил своих человечков в позах «мудрых обезьян» на три поставленные в ряд планеты — Землю, Луну, Сатурн — и заставил их искать возможности общения.

Гопо интересовала в первую очередь не столько техническая сторона прогресса коммуникаций, сколько его философское, гуманистическое содержание и значение.

В заключительных кадрах фильма вновь появлялись три человечка на трех планетах. Они протягивали и пожимали друг другу руки, символизируя тем самым цели и главный смысл все усложняющегося и совершенствующегося потока технических новшеств: человечество должно жить в мире, разговаривать языком дружбы, и все средства связи, какие только существуют на нашей планете и будут созданы, должны служить этому.

В начале 60-х годов Гопо вступает в новую, еще более напряженную и сложную пору своего творчества. Продолжая линию, начатую «Маленькой обманщицей», он вновь ставит фильм с актерами, на этот раз первый свой полнометражный игровой фильм — «Украли бомбу». Но это отнюдь не означает, что мастер отказывается от мультипликации и от своего любимого ри-

сованного героя — человечка. «С человечком я не расстанусь никогда!» — говорит Гопо, и дальнейшая его работа подтверждает это клятвенное заверение.

Мысль о плодотворности лаконизма как ведущего принципа мультипликационных короткометражек, в которых необходимо сохранить лишь самое важное для выражения идеи, его преследует. Ему кажется, что насыщенные интеллектуальным содержанием ленты «трудно проглатываются», и он изобретает новое понятие — «фильмы-пилюли». Две серии таких мини-скетчей длительностью в считанные секунды Гопо выпускает в 1966 и 1967 годах. Фактически он рассматривает мультипликационный эпизод как нечто целое и законченное и стремится уложить в него, в комедийно-парадоксальном или пародийном выражении, затронутый эксцентрично или показанный всего лишь намеком тот или иной аспект человеческой жизни.

Из «фильмов-пилюль» Гопо составил своеобразные сюиты. Некоторые из миниатюр, входящих в серию «Пилюли-II», столь серьезны по содержанию, что комедийное начало отступает в них на задний план. Его место занимает романтика. Таков, например, фильм «Вечное движение к бесконечности», символизирующий стремление человечества к совершенству, по-новому варьирующий излюбленную тему режиссера. Таков и заключительный фильм серии «Цветы, цветы, цветы», являющийся своего рода апофеозом человека. Здесь вновь появляется столь важный для Гопо и ставший уже традиционным в его рисованных лентах мотив: человек украшает вселенную.

В середине 60-х годов Гопо вновь «отвлекается» от мультипликации, ставит полнометражные фильмы с актерами «Шаги к луне», «Белый мавр», «Фауст XX века» и даже выступает как документалист, участвуя вместе с другими румынскими режиссерами в создании фильма «Трижды Бухарест», где ему принадлежит новелла «Мой город».

Но все же и в это время, в течение всего десятилетия он то и дело обращается к рисованному кино, для того чтобы продолжить и развить найденное им в предыдущих работах. Так, в фильме «Святая простота» (1968) вновь возникает тема эволюции жизни на земле, начиная с первых одноклеточных существ и кончая человеком, рассказывается, как в общении с окружающей средой возникают и формируются органы чувств, создающие возможность контакта с другими существами.

В многочисленных интервью Гопо не раз повторял, что главное и принципально новое, на его взгляд, чего он достиг в мультипликации, — это отнюдь не особая, уникальная, никому не доступная стилистика или технология работы. Самым важным и новым он считал в своем творчестве то, что им был создан

неповторимо своеобразный рисованный персонаж — человечек, партнером которого стал весь земной шар. Этот необыкновенный, впечатляющий и полный глубокого смысла «дуэт» сыграл свою роль во многих фильмах мастера. Но особенно выразителен он в его пронизанном лирикой и поэзией фильме «Интермеццо для вечной любви», поставленном в 1974 году.

Режиссер создает символическую панораму — он изображает цветущую, сверкающую солнечным светом и всеми красками планету, которая дышит изобилием, утопает в красоте и роскоши своих садов и виноградников, в нарядной зелени деревьев, ветви которых сгибаются под тяжестью золотистых плодов.

В этой мультипликационной короткометражке Гопо, опять коснувшись актуальнейшей темы защиты окружающей среды, во многом предугадал то, чему затем станут посвящать публицистические статьи, романы, документальные и игровые фильмы. Тема человека во вселенной, рачительного и разумного хозяина планеты повернута здесь еще одной своей важной гранью.

Замечателен по силе мысли и меткой афористичности изобразительных метафор фильм «Ecce homo» («Вот человек»), поставленный в 1978 году. Он посвящен острейшим проблемам современного мира, позитивным и негативным сторонам научно-технического прогресса.

Начинается картина с забавной, полуанекдотической ситуации. Человечек сидит в кресле глазного врача, и в какие бы очки он ни смотрел, как бы ни разглядывал в подзорную трубу удаляющийся корабль,— в блестящей линзе объектива он видит прежде всего себя, свое отражение.

Тогда человечек накладывает краску на объектив, прижимает к ней листок бумаги — получается отпечаток-фотография. За этим — следующий шаг: его портрет «набирается» по линейкам и квадратикам на телеэкране. Человечек летит в космос, держа в руках плакат с гордой надписью: «Вот человек». Достигнув другой планеты и сняв скафандр, он начинает показывать другому, такому же, как он сам, человечку — инопланетянину достижения прогресса, чудеса земной техники и культуры. Работает фототелеграф, луновидение, мировидение. Человечек вытаскивает из чемодана портрет Моны Лизы, граммофон с пластинкой, лейку, которой он поливает посаженный тут же цветок — излюбленный, традиционный для Гопо символ человечности. На экране возникают часы, автомобиль, электролампа, многочисленные свидетельства цивилизации — вырезки, которые методом коллажа преподносит зрителю мультипликация.

Инопланетянин, задетый всем увиденным за живое, тоже включает свой телевизор, на экране которого в противовес показанному предстают совсем иные картины истории Земли: ужасы

войны, пожары, разруха. Режиссер включает в рисованный фильм документальные фрагменты военной хроники, рассказывающей о бесчинствах американцев во время войны во Вьетнаме; затем следуют другие столь же впечатляющие кадры: страдающие от голода и болезней негритянские дети; фашистские лагеря смерти; Хиросима, сожженная атомной бомбежкой.

Гопо, как всегда, беспощаден в разоблачении зла, и, как всегда, в его фильме возникают интонации едкого сарказма и гневного обличения, когда речь заходит обо всем, что противоречит гуманизму, враждебно человеку. Его расхвастывшийся было рисованный герой смущен. Он складывает в чемодан свои пожитки, торжественно демонстрировавшиеся аксессуары и улетает. Но посаженный им цветок остается, и инопланетянин смотрит на него с восторгом и нежностью.

Разрабатывая драматургию рисованной миниатюры, режиссер, являющийся также и сценаристом своих картин, все больше приближается к «параболическому» решению их композиции, к основанной на символике, иносказании и метафоре притче. Таковы, в сущности, и «Интермеццо» и в еще большей степени фильм «Три яблока» (1979), посвященный проблеме производственных отношений, рассмотренной в духе гиперболизированной мультипликационной эксцентриады.

Гопо — автор более тридцати короткометражных рисованных фильмов, многие из которых отмечены дипломами и премиями. Он создал свой тип рисованной миниатюры, свой особый мир, в котором отзывчиво бьется его доброе и мужественное сердце художника-гражданина, чуткое ко всем треволнениям века.

В том же году режиссер обращается к творчеству своего любимого писателя Йона Крянгэ и ставит полнометражный фильм «Мария, Мирабела» по его сказке «Дочь старухи и дочь старика», в котором сочетает натурные съемки актеров и рисованную мультипликацию. Работая над сценарием, он взял как один из отправных моментов противопоставление двух характеров. Мария — девочка добрая, сердечная, чутко-восприимчивая и отзывчивая к жизни окружающего ее мира; Мирабела — более сдержанная, не склонная к выражению лирических эмоций натура, практичная, деятельная, хотя и не без хитринки, себялюбия и злости.

Считая, однако, что резкое противопоставление двух героинь может быть в чем-то непедагогичным или нетактичным в фильме, обращенном к самым маленьким зрителям, режиссер несколько смягчает краски: сердечность, доброта по мере движения сюжета все больше пробуждаются в Мирабеле. Два разных характера, две натуры взаимодополняют друг друга, взаимообогащаются.

Проблема цели, понимания своего места и роли в жизни для Гопо центральная. Наряду с девочками главными героями фильма стали три рисованных персонажа — лягушонок Кваки, светлячок Скопериче и бабочка Омидэ, как бы олицетворяющие собой три разные стихии природы — воду, огонь и воздух, — без которых нет жизни на земле.

Рассказ лягушонка о неожиданной встрече у источника с Лесной феей (ее играет румынская актриса Ингрид Челия), величественной и таинственной, одетой в длинное платье, украшенное цветами и драгоценностями, постепенно переходит в действие. Гопо стремится воссоздать на экране полную поэзии атмосферу волшебной сказки, и образцами для него в этом, думается, служит знаменитая «Синяя птица» Метерлинка и один из поэтических шедевров Шекспира — «Сон в летнюю ночь», так искусно воспроизведенный Иржи Трнкой в его кукольном фильме.

Замерзшего лягушонка замечают девочки-сестрички, играющие на лесной поляне у источника. Их роли исполняют две румынские школьницы — Джильда Манолеску (Мария) и Медея Маринеску (Мирабела). Они отправляются на поиски столь жестоко поступившей с лягушонком волшебницы, чтобы упросить ее снять с него свое заклятие, чары колдовства. Гопо и художник-постановщик фильма Лев Мильчин с помощью фантастических пейзажей стремятся создать атмосферу сказки, полную волшебства, таинственности, драматизма.

Фильм «Мария, Мирабела» — пример плодотворного сотрудничества мультипликаторов двух социалистических стран. Натурно-игровая часть фильма была создана румынской киногруппой, мультипликационная — на студиях «Союзмультфильм» в Москве и «Молдова-фильм» в Кишиневе. Гопо помимо того, что он осуществлял общее художественное руководство, был автором сценария и исполнителем роли Старца — Хранителя времени, взял на себя обязанности художника по костюмам. Роль постановщика мультипликационной части фильма выпала на долю Натальи Бодюл, интересно проявлявшей себя как своеобразный, обладающий собственным почерком режиссер в предыдущих фильмах. Многое в стилистике фильма определил выбор художника — Лев Мильчин известен как постановщик многих сказочных лент, прежде всего рисованных фильмов-сказок, созданных им совместно с И. П. Ивановым-Вано, от «Конька-горбунка» до «Волшебного озера» и «Сказки о царе Салтане», — и выбор композитора,— насыщенный мелодичной музыкой Евгения Доги, фильм стал более сказочным, веселым, выразительным.

Работа над фильмом продолжалась около двух лет. И поскольку кадры с актерами снимались на бухарестской студии

«Буфтя», их необходимо было мысленно сочетать с будущими мультипликационными кадрами, с которыми они должны были быть затем смонтированы. Этот внутренний воображаемый монтаж целиком основывался на фантазии постановщиков и актеров.

И эту картину Гопо, как и многие другие его фильмы, можно считать экспериментальной: режиссер пробует себя в новом, необычном для него жанре музыкальной сказки, по-новому выходит за пределы чисто мультипликационного решения, испытывая технику и выразительные средства, еще не применявшиеся им в таком масштабе и форме. Он, как и раньше, полон стремления раздвинуть пределы использованного, границы художественного поиска, новые горизонты творчества.

Одно из важных направлений в экспериментах Гопо — поиски средств выражения актуальной проблематики в мультфильмах без человечка, ставшего постоянным героем и занявшего такое исключительное место в его творчестве.

В фильме «Я+Я=Я» (1969) Гопо затрагивает сложнейшую проблему индивидуального сознания, его сопротивления замкнутости и индивидуализму. Условность и метафоризм мультипликации позволяют художнику, открыв, словно крышку, череп, «проникнуть» в глубины человеческого мозга. Выразительно показано, как в глазах мыслителя в минуты постижения научных истин бегут, будто на экране ЭВМ, формулы, цифры, знаки.

Не менее важная тема коллективизма, социального взаимодействия и согласия людей символически представлена в оригинальной рисованной миниатюре «Поцелуй меня быстро», поставленной в том же году. Маленькие человечки, похожие на непрестанно множащуюся массу, соединены в одно целое, представляющее собой нечто вроде вращающейся пирамиды, где в момент, когда вершина ее оказывается внизу, каждый индивид столь же важен, как и все остальные. Их общение напоминает поцелуи. Торжественно звучит орган. Человечки идут, взявшись за руки, опоясывая единым могучим содружеством земной шар.

Выразительный образ — символ стремительно убывающего времени создал Гопо в фильме «Клепсидра» («Песочные часы», 1972). Земная тема здесь вновь переплетается с космической; современные заводы и стройки сопоставляются с изображениями древних фресок, на фоне которых сыплется и сыплется песок больших и маленьких клепсидр, напоминая о разных способах прожить строго регламентированный отрезок времени, называемый человеческой жизнью, оставив о себе память и след на земле.

Гопо разделял мысль, высказанную еще Диснеем, что мультипликация может быть ценным средством исследования, в сущ-

ности, во всех областях человеческого знания, будь то различные виды искусства и проблемы, связанные с изучением творчества величайших художников, тайн их мастерства, или сложные, абстрактные научные понятия, которые с помощью динамического мультипликационного рисунка могут обрести конкретные, зримые формы.

Такого рода исследования он предпринял в интереснейшем своем экспериментальном фильме «Опус № 1 — человек», открывающем новые грани возможностей мультипликации в этой области. Постоянный герой Гопо — человечек здесь использован как своего рода мерило, послушный и универсальный аналитический инструмент, пользуясь которым можно определить заложенный в произведении искусства «потенциал движения», исследовать, идя вслед за аналитической мыслью художника, структуру картины.

Совершая экскурс чуть ли не по всей истории мирового искусства, режиссер наглядно показывает, как настойчиво и последовательно претворял человеческий гений свою мечту передать в рисунке движение.

Гопо с помощью своего вездесущего и динамически выразительного рисованного героя по-своему стремится проникнуть в тонкости творческого процесса оригинальнейших мастеров прошлого, использовать их опыт для развития современного искусства, более глубокого понимания художественной природы и возможностей мультипликации.

В нескольких фильмах, в названии которых использовано знаменитое изречение Галилея: «А все-таки она вертится!» — «кадр за кадром» продемонстрированы различные средства и материалы — булавки, керамика, уголь, нитки, — позволяющие создать неожиданные и необыкновенно выразительные по характеру движения и фактуре мультипликационные образы.

Экспериментальной поэмой можно было бы назвать, например, входящую в этот цикл мультипликационную новеллу «Эффект углов», в которой Гопо на классических образцах искусства, главным образом скульптуры, от «Пьеты» Микеланджело до «Мыслителя» Родена, оригинально раскрывает принципы, по которым человеческая фигура вписывается в окружающее ее пространство, приобретает ту или иную эмоционально-психологическую характеристику в зависимости от поворота головы, движения рук, наклона туловища. Режиссер показывает, что мультипликация основывается на тех же общих законах изобразительности, передачи выразительных движений, которые словно застыли, на мгновение остановились в произведениях живописи и скульптуры,— в мультипликации воплощены единство, синтез многих искусств.

В приверженности к общезначимым проблемам и великим идеям социального прогресса видит Гопо основу художественного новаторства. Именно здесь получает свое рождение и находит яркое выражение его концепция человека, представление об общественном предназначении человеческой личности, ее роли и месте в процессах, происходящих на Земле и во вселенной. Эту концепцию можно по праву назвать подлинно гуманистической, жизнеутверждающей. Если множество художников увидели в рисованном или кукольном персонаже возможность показать на экране со всей впечатляющей силой мультипликационной символики маленького человечка, оказавшегося в безысходном плену неразрешимых противоречий, гонимого и преследуемого, зажатого в тисках социальной несправедливости, безнадежно утратившего внутреннюю гармонию и находящегося в непрерывном конфликте с окружающим его миром и с самим собой, то Гопо, в отличие от них, представил нам совершенно иного героя.

Его персонаж — личность цельная и гармоничная. Он неугомонный жизнедеятельный исследователь мира, повсюду утверждающий человечность, измеряющий ею существо и начала всех вещей, повсюду несущий с собой красоту. Если одну из отличительных особенностей искусства социалистического реализма Горький видел в том, что оно утверждает жизнь «как деяние, как творчество», то нет ничего удивительного, что именно эта черта стала определяющей в емком и многогранном персонаже-символе, пронесенном Гопо — мастером социалистического искусства через его главные, наиболее значительные рисованные фильмы.

В нескончаемой веренице рисованных мультипликационных человечков неповторимо оригинальный персонаж Гопо занял свое особое место — не как универсальный, пронизанный иронией типаж карикатурного «страдательного героя», а как выразитель эстетики и психологии нового мира, видящий призвание и смысл существования человека в том, что он — вдумчивый преобразователь природы, чутко постигает ее объективные законы и всеми своими помыслами и поступками включен в процесс социального творчества как неутомимый творец истории. В то же время заложенное в основу этого образа положительное начало отнюдь не делает его уныло-схематичным и ходульным. Свойственный Гопо светлый, зажигательный юмор связан с характером отношений его героя к другим персонажам, с тем, как он утверждает свое целеустремленное искание истины. В трактовке этого центрального для всего творчества режиссера образа нераздельно сплетены научность и фантазия, строгая документализация, лежащая в основе связанных с историей пассажей, и

сдобренный вымыслом юмор, своеобразным контрапунктом оттеняющий серьезность затрагиваемых проблем.

Примечательно, что, несмотря на предельную условность мультипликационного персонажа, рисованный человечек живет у Гопо по непреложным законам реалистического искусства. Творчество этого режиссера-новатора, главные художественные открытия которого сосредоточены в области рисованного кино, — целая эпоха в истории мультипликации.

С характерного для кукольников многих стран стремления освоить богатый опыт, понять смысл и характер того нового, что сказано в области объемной мультипликации чехословацкими мастерами, началась деятельность зачинателя румынского кукольного фильма Боба Кэлинеску. В 1950 году он приезжает в Прагу, наблюдает за работой Иржи Трнки, знакомится с методами создания и организацией производства кукольного фильма.

Неутомимый экспериментатор, Кэлинеску не ограничивается воспринятым, ищет своих собственных путей в искусстве. Он обращается к традициям румынского народного творчества, по-своему трактует его типажи и стилистику, используя самые различные технические средства и материалы. В фильме «Утро Микаэлы» (1959) оживают предметы домашнего обихода; в картинах «Деревянная рапсодия» (1960) и «Метаморфозы» режиссер показывает сам процесс рождения под руками мастера деревянных фигурок кукол; он прибегает к методу пиксиляции — покадровой съемки живых исполнителей (фильм «Фантазия», 1967); в его фильмах возникают оригинальные персонажи из камней, веревки, кукурузных початков. Один из его персонажей — робот-всезнайка, изрекающий всевозможные премудрости. В фильме «Клевета клевет» режиссер смешивает окрашенные в разные цвета жидкости, создавая выразительные цветовые комбинации.

Кэлинеску умело сочетает традиционное и новаторское. Так, в фильме «Колыбельная» (1967) взъерошенный большеглазый человечек Пэкэлич, кукла из народной румынской сказки, попадает в обстановку современной семьи. Прием этот помогает режиссеру тонко раскрыть поэзию детства, силу добра, добрых отношений между людьми. Трогательна и полна юмора сцена, в которой Пэкэлич, путаясь в шитье, бормочет колыбельную, пытаясь помочь Микаэле убаюкать ее маленького брата, и сам засыпает на руках нежно укачивающей его девочки.

Не менее характерен для экспериментальных поисков режиссера другой его фильм — «Ромео и Джульетта» (1968). Боб Кэлинеску стремится выразить мотивы шекспировской трагедии в объемно-мультипликационном фильме без текста, с помощью персонажей из различной формы и цвета камней, найденных на берегу моря. Сложная игра цвета и тени, силуэт старинного

замка из тяжелых плит, музыка Берлиоза и Бетховена, выразительный ритм движения каменных фигур в сочетании с вкрапленными в фильм пейзажами бурного и спокойного моря помогают передать контрастные состояния любви и ненависти, напряженной борьбы и безмятежного счастья. Разумеется, это всего лишь оригинальные мультипликационные «вариации на тему», разыгранные с помощью новых, необычных средств, а не экранизация классического произведения. Последние десять лет Боб Кэлинеску работает на телевидении, у него много молодых учеников и последователей.

Другой талантливый румынский кукольник, Джордже Сибиану, по образованию декоратор, начинает свою работу в мультипликации в творческой группе Кэлинеску как художник. В середине 50-х годов он пробует свои силы в режиссуре, ставит несколько кукольных фильмов, в том числе экранизирует сказку Йона Крянгэ «Почему у медведя нет хвоста». Для этого мастера также характерно стремление черпать темы и образы из богатого источника народного творчества, он ставит фильмы по мотивам легенд и сказок румынских писателей. В отличие от Кэлинеску, мастера поэтической миниатюры, Сибиану больше склонен к формам повествовательным, пародийно-сатирическим. Не случайно одним из самых значительных его произведений стал фильм «Человеческая глупость» (1968), созданный по известной сказке Йона Крянгэ и получивший в том же году на Международном кинофестивале в Мамайе высшую премию — «Золотой пеликан». Герой фильма, традиционно-сказочный лукавый мужичок, которому надоела глупость его жены и тещи, покидает свой дом, решив не возвращаться обратно, пока не встретит, бродя по свету, еще большую глупость. Полные сочного народного юмора эпизоды его встреч с различными проявлениями человеческой глупости и составляют содержание этой своеобразной сатирической комедии-баллады.

Временами Сибиану обращается и к рисованному фильму, сочетая его с техникой перекладок. Так, в 1967 году он ставит фильм-гротеск «Миметизм» (по рисункам графика Бенедикта Гэнеску), в котором язвительно высмеивается инстинкт подражания установленным модой образцам, мания стандартизации, врывающаяся в насыщенную автоматами и механизмами жизнь современного города.

Круг творческих интересов мастера тесно связан с современной проблематикой. Его живо волнуют темы воспитания, и он затрагивает их в фильме «Мечты бездельника» (1972), воплощая в фигурках из воска сатирические типы лентяев. В фильме «Предупреждение» (1973), обращаясь к актуальным проблемам экологии, он использует объемные рисунки, образованные кофей-

ной гущей. В 1974—1975 годах режиссер принимает участие в постановке нескольких эпизодов из серийного фильма «Курица», в котором сатирически представлены различные недостатки взрослых, увиденные глазами детей.

В последние годы Сибиану активно включился в работу над серийными фильмами для детей, занявшими важное место в творческой программе студии «Анимафильм». Он ставит фильмы «В стране сладостей», «Корзинка с яблоками», в которых высмеиваются «псевдогерои» детского коллектива, оказывающиеся на поверку лгунишками, лодырями и трусами.

Свое особое место в объемной мультипликации Румынии занимает Михай Бэдыкэ, представитель более молодого поколения мультипликаторов, пришедший на студию в середине 70-х годов. И хотя он поставил всего несколько фильмов, его, несомненно, можно назвать ярким и самобытным мастером. Во всех своих картинах Бэдыкэ осваивает своеобразную, обладающую богатыми пластическими возможностями технику фигурок из цветного пластилина. Притчевый или мифологический характер сюжетов, которые он выбирает (например, в фильмах «Рождение» или «Икар»), тонкое чувство цвета и мастерство одушевления, благодаря которому мир, созданный из пластилина, оживает перед нашими глазами, подчеркнутая динамичность действия, предельная обобщенность, символичность строго лаконичных по своему решению персонажей — все это придает неповторимо оригинальный колорит его выразительным фильмам.

«Анимафильм», единственная мультипликационная студия в Румынии, основанная в 1964 году, выпускает ныне ежегодно около пятидесяти короткометражных фильмов. Более половины из них составляют серийные картины, предназначенные для телевидения.

Для развития румынской мультипликации огромное значение имело широкое международное признание ее успехов, прежде всего — рисованных шедевров Гопо, увенчанных высокими премиями на фестивалях. Это, однако, отнюдь не привело к унификации стиля, к всеобщему подражанию прославленному мастеру. Более того, пример Гопо убедительно показывал, как важно художнику идти своим путем, иметь свое творческое лицо. Большую роль в ознакомлении мастеров студии «Анимафильм» с опытом мировой мультипликации сыграли проводившиеся в 1966, 1968 и 1970 годах международные фестивали мультипликационных фильмов в румынском курортном городе Мамайе и то, что в конце 60-х — начале 70-х годов секретариат Международной ассоциации мультипликационного кино (АСИФА) был по решению руководства этой организации учрежден в Бухаресте.

Многообразие индивидуальных творческих почерков — один из непреложных принципов, из которых исходит румынское рисованное кино, как и мультипликация других социалистических стран. Жанрово-тематическое и стилистическое различие опирается при этом и на несходство мультипликационной техники, которую используют режиссеры.

Творческая индивидуальность Йона Труйкэ, начавшего свою деятельность режиссера в 1968 году, когда после учреждения самостоятельной студии «Анимафильм» румынская мультипликация переживала период стремительного подъема, во многом связана с его предшествующим опытом — работой в живописи и театре, где он был художником-декоратором. Характерен в этом отношении его фильм-дебют «Дан-богатырь», в котором похождения популярного народного героя, защитника слабых и угнетенных, показаны на фоне стилизованной, представленной в символических образах природы. Колористической утонченностью, изяществом написанных акварелью пейзажей, в поэтической атмосфере которых возникают герои сказок Г.-Х. Андерсена (фильм поставлен к столетию со дня смерти писателя), отличается и другая, более зрелая работа Труйкэ, «Карнавал», отмеченная призами и почетными дипломами на фестивалях в Венеции, Барселоне, Тегеране и на родине великого сказочника. Подчеркнутая театральность, лиризм, пристрастие к известным литературным сюжетам и легендам, которым дается обобщенная символико-метафорическая трактовка, ярко проявляются и в фильме режиссера «Гидальго» (1975), своеобразной пантомимической вариации на темы «Дон Кихота» с выразительными фигурами рыцаря печального образа и его слуги; в картине «В воздухе» (1976), посвященной пионеру воздухоплавания в Румынии Аурелу Влайку; в фильмах «Буря» (1977), «Маяк» (1979) и других.

Не менее эрудирован и пристрастен к живописным решениям один из ветеранов румынской мультипликации Адриан Петринджинару. Он окончил Институт изобразительных искусств в Бухаресте и факультет словесности в парижской Сорбонне и является не только режиссером рисованных, документальных и полнометражных игровых картин, но и критиком, активно выступающим в печати по проблемам изобразительного искусства.

Адриан Петринджинару поставил своей целью, по его собственному выражению, создание особой, живописной вселенной, находящейся в движении. Формула эта означает обращение к народным традициям. После того как он дебютировал в мультипликационной режиссуре оригинальным объемным фильмом «Брезайя» («Скоморох») с традиционными старинными масками новогоднего карнавала, мастер ставит широко известные филь-

мы «В лесу Йона» (1970), «Путешествие Йона» (1974), в которых использует технику живописи на стекле. Картина была в том же году награждена премией «Серебряный пеликан» на фестивале в Мамайе.

Работы режиссера не похожи одна на другую — в каждой из них он испытывает новую технику, новую стилистику. Если в фильме «Византия после Византии» (1972) он сочетает старинную стилизованную живопись с мозаикой, графикой и скульптурой, то следующая его картина, «Длинный путь» (1976), — аллегорическое изображение человечества, устремленного к высшим ценностям, к совершенству,— выдержана в строгой черно-белой графике, создающей лаконичные символические образы (художник Флориан Пука), а в фильме «Троян и Децебал» (1977) режиссер обращается к монументально-эпическим мотивам барельефов на колонне Трояна в Бухаресте.

Еще более, чем два упомянутых мастера, привержен к чисто живописным решениям и определенному кругу тем Сабин Бэлаша, известный в Румынии не только как режиссер-мультипликатор, но и как художник-живописец. Его фильмы, созданные в технике «живописи под аппаратом», напоминают импровизации, основанные на мультипликационной трансформации, цепочке рисованных метаморфоз. Вереница неожиданных, часто крайне субъективных образов, набросков, фантастических предметов и существ, стремительно меняющих свои формы и переходящих одна в другую фигур возникает словно из первозданного хаоса по прихоти живописца. При этом камера как бы следит за работой художника. В такой манере режиссер поставил уже более десяти фильмов, лучшие из которых — «Город» (1967), «Волна» (1968), «Возвращение в будущее» (1973), «Галактика» (1974), «Ода» (1976), «Стремление к свету» (1979). Являясь не только постановщиком и одушевителем, но и сценаристом этих картин, он стремится включить зрителя в поток причудливой фантазии художника, мечтающего с кистью в руках. Отсюда эстафета всевозможных превращений — основной композиционный прием, дающий художнику, сопоставляя нанизываемые, как звенья, ассоциации, образы, размышлять о вечно обновляющейся жизни, о творчестве, любви, красоте.

Если режиссеры-живописцы явно тяготеют к философской лирике, то графики, такие, например, как Олимп Вэрештяну, ветеран румынской мультипликации, работающий в ней с 1950 года, предпочитает сатиру — остроумную бытовую зарисовку, карикатуру. Это его «Микробасни», «Сатирические пилюли», «Вариации». Вэрештяну поставил более пятидесяти фильмов, половина из них — эпизоды в популярных в Румынии сериалах, предназначенных для детей, с рисованными человечками, попадаю-

щими во всевозможные истории («Пик и Пок», «Пэтрэнел», «Бэлэнел»). Как и многие другие румынские мастера мультипликации, Вэрештяну любит работать для детей и в последние годы особенно увлекается многочастными сериями. «Полученные на фестивалях дипломы и премии,— говорит он, — положительные оценки критики для меня лично не могут сравниться с аплодисментами зала с тысячью детей».

Наряду с Олимпом Вэрештяну и Флорином Ангелеску, мастерами карикатуры, режиссерами сатирического направления, нередко в сериалах выступающими совместно, в детской мультипликации, занимающей преобладающее место в продукции студии «Анимафильм», довольно ярко проявило себя лирико-романтическое направление. К его центральным фигурам следует отнести режиссеров Лауренциу Сырбу, Татьяну Апахидиану, Лиану Петруциу, Нелла Кобара.

Лауренциу Сырбу дебютировал в режиссуре в 1966 году, и первые же его фильмы были посвящены детям — сам мастер называет их «рассказами о детстве, красоте и свободе». С тех пор он поставил около тридцати фильмов, основанных главным образом на технике вырезок-перекладок, хотя в последние годы выпустил и несколько рисованных лент. Поставленные им картины отличаются пониманием детской психологии, поэтической простотой и выразительностью рисунка, оригинальностью музыкально-звукового решения. Рассказывает ли он об истории девочки, влюбленной в солнце («Жаворонок», 1969), о занятной и поучительной детской игре («Игра в классики», 1974), экранизирует Андерсена («Серебряный колокольчик», 1973) или Йона Крянгэ («Баллада», 1979), приоткрывает ли нам мир детской мечты в трогательной истории о дружбе мальчика, воздушного змея и голубя («Окно», 1977; фильм был поощрен призом на Московском фестивале в 1979 году) или приводит в мир подводного царства («Подводный лабиринт», 1979) — всюду его поэтический вымысел близок и родствен фантазии ребенка. Во многих своих фильмах Сырбу выступает не только как режиссер, но и как сценарист и художник.

Почти одновременно с Сырбу начинает свою работу на студии театральный художник по костюмам и декоратор Татьяна Апахидиану. Ее режиссерский дебют, фильм «Жеребенок с синей гривой» (1969), выполнен в технике, использующей перекладки и коллаж. Это забавный и поучительный рассказ для самых маленьких зрителей о непослушной девочке с растрепанными волосами, которая, боясь гребенки и ножниц, не хотела ни стричься, ни причесываться.

Особый интерес к творчеству для детей младшего возраста, богатая фантазия и необычайная изобретательность в области

пластических решений сближают Татьяну Апахидиану с выдающимся чехословацким режиссером Герминой Тырловой. Помимо перекладок и коллажей она оригинально использует аппликации из ткани и ниток («Сад», 1970); с помощью соединяющихся разноцветных геометрических фигур выразительно передает в фильме «Калейдоскоп» (1972) идею благотворности дружбы и единения; в картине «Девочка — Сладкий пряник» (1974) обращается к выразительным традиционным формам народных печений, пирогов, пряников, оживающих с наступлением ночи на ярмарке, где ее героиня знакомится с металлическим мальчиком из близлежащего тира. Не менее изобретательно решен фильм Апахидиану «Волшебные бусы» (1975). Распавшиеся бусинки ожерелья и слезы девочки, напоминающие бусинки, смешиваются, разлетаются во все концы света, совершая увлекательные путешествия в мире животных, насекомых, в небесах и под водой. В ее фильмах элементы поэтичной сказочности, назидания и познавательности гармонично сочетаются, нисколько не мешая друг другу. Так, в картине «Бумажный самолетик» (1976) Апахидиану в форме увлекательной детской игры ведет рассказ о происхождении бумаги, а в фильме «Кукольный театр» (1978) с помощью кубиков знакомит зрителя с основами архитектуры города.

Лиана Петруциу пришла в мультипликацию из книжной графики — она автор и иллюстратор нескольких детских книг, её деятельность режиссера — постановщика мультфильмов для детей в значительной мере связана с экранизацией классических произведений румынской литературы. В фильме «Дочь старика и дочь старухи» (1969) она использует сюжетные мотивы известной сказки Йона Крянгэ, которую позднее переработает для своего полнометражного фильма «Мария, Мирабела» Йон Попеску-Гопо; в картине «Господин Гоэ» (1970) — одноименный рассказ Йона Луки Караджале; в ленте «Кошелек с двумя грошами» (1975) вновь обращается к сказке Йона Крянгэ. Для фильмов Петруциу характерно гармоническое сочетание юмора и лирики. Так, в оригинальном фильме «Мальчик и голубь» (1968) высмеян герой картины, школьник, который, пользуясь тем, что преданная ему птица неизменно к нему возвращается, предприимчиво меняет ее то на географический атлас, то на коньки, то на индейский головной убор из перьев, обманывая таким образом своих товарищей и отвечая на дружбу голубя изощренным мальчишеским коварством, которое в конце концов наказывается: голубь его покидает.

Примечательно стремление режиссера, работающего как в рисованной, так и в объемной мультипликации и в технике плоских марионеток, обычно являющегося художником-поста-

новщиком своих фильмов, к яркому своеобразию изобразительного решения. Петруциу стилизует изображение под детский рисунок, живопись примитивистов или старинную книжную иллюстрацию, прибегает к условной плакатной манере живописной публицистики. Особенно интересен в этом отношении ее фильм «Совершим путешествие вокруг земного шара» (1978), утверждающий идею интернациональной солидарности всех детей мира, выступающих со знаменами и плакатами в руках за мир и дружбу между народами.

Говоря о мультипликации для детей, нельзя обойти творчество Виктора Антонеску — большинство из сорока выпущенных им за два десятилетия фильмов адресовано юным зрителям. Он не только участвовал в создании нескольких сериалов и циклов басенных фильмов по сюжетам Лафонтена, но и является постановщиком одной из немногих в румынской мультипликации полнометражных картин, также предназначенной детям,— «Робинзон Крузо» (1972). Впрочем, Антонеску — режиссер многоплановый. Ему принадлежат сатирические фильмы серии «Приключения Герасе» и остроумный фильм-шутка «Забавы купидонов» (1974), главная обязанность которых, как известно, с помощью метких стрел нести любовь в сердца людей, и режиссер показывает, что происходит, когда они ошибаются.

С начала 70-х годов в ежегодной продукции студии все большее место начинают занимать мультипликационные серии, широко используемые телевидением. Как правило, они адресованы детям.

Один из самых больших сериалов, «Микаэла», начинался еще в 1968 году, когда режиссер Нелл Кобар создал первый фильм под таким названием. Бойкая девчонка с золотой косой и белым бантом спасала в нем ласточку от когтей злой кошки. Сейчас идет работа над четвертым десятком фильмов-эпизодов этой серии. И большую их часть поставил Нелл Кобар, всесторонне осветивший в этих картинках жизнь современной девочки, ее игры, занятия, отношение к сверстникам и взрослым, к природе, искусству, временам года, ее переживания, связанные с днем рождения, другими праздниками, первым школьным звонком и летними каникулами. Сериал приобрел своеобразную энциклопедичность и стал широко популярным у детского зрителя. Кроме Нелла Кобара в создании его приняли участие режиссеры Виктор Антонеску и Юлиан Херменяну.

Успех «Микаэлы», вероятно, напоминавший о сенсационном успехе мультипликационных серий еще во времена Диснея, произвел на режиссеров студии исключительное впечатление. Одна за другой стали появляться серии, и некоторые из них, как, например, «Бобо», или «Коко и Роко», просуществовали недолго.

Предпринятая в 1974—1975 годах режиссерами Олимпом Вэрештяну и Флорином Ангелеску небольшая серия «Пик и Пок» была основана на переиначивании известных литературных сюжетов, например сказки «Красная Шапочка», басни «Стрекоза и муравей», историй, связанных с похождениями барона Мюнхгаузена. Вмешиваясь в ход повествования, два энергичных современных мальчугана, чьи имена были обозначены в названии фильма, изменяли течение событий, создавая тем самым своеобразный пародийный сюжет-перевертыш.

В 1976—1977 годах были начаты новые серии — «Пэтрэнел», «Бэлэнел», «Семья», «Пенелопа», «Приключения подводной лодки», «Человек и машина»,— многие из которых продолжаются и поныне. «Пэтрэнел» — комедийная серия, приключения озорного мальчишки в большом красном картузе, попадающего все время в трудные и неожиданные ситуации. Цикл вели уже и раньше работавшие вместе режиссеры — Олимп Вэрештяну и Флорин Ангелеску.

В создании серии «Бэлэнел», рассказывающей о приключениях щенка и его друга котенка, приняла участие большая группа режиссеров: Эдуард Сасу, Захария Бузеа, Хория Штефанеску, Артин Бадеа, Адриан Николау, уже знакомая нам пара Олимп Вэрештяну и Флорин Ангелеску, и в этом сериале работавшие совместно.

Сериалы разделялись по тематике — детские, назидательные в своей основе; бытовые, посвященные проблемам, которыми больше интересуются взрослые, — «Семья» (режиссер Вирджил Мокану), «Человек и машина» (режиссер Гивиу Григорц); фантастические — «Приключения подводной лодки» (режиссеры Лоуренциу Сырбу и Виктор Антонеску).

Но, вероятно, наиболее зрелым после «Микаэлы», всесторонне продуманным и развивающимся по четко выстроенному плану был создаваемый одним режиссером и отнюдь не детский по своему содержанию фильм «Пенелопа».

Эту серию создала и ведет уже около десяти лет Луминица Казаку, окончившая Институт изобразительных искусств в Бухаресте в 1967 году и с тех пор работающая на студии «Анимафильм». Ее режиссерский дебют, «Доброе утро, сказка» (1970), был отмечен премией на Международном кинофестивале в Венеции. Это был детский фильм, трогательная, поэтичная волшебная сказка, в которой техника вырезок сочеталась с игрой актеров.

Однако после нескольких детских фильмов, испробовав и осознав свои силы как режиссер, художница обращается к теме, которая ее давно волновала и которой она уже посвящала свои графические работы. Тема эта — Пенелопа, вечный символ же-

ны, женщины — хранительницы семейного очага, верной спутницы мужчины, матери, хозяйки дома. Тема женского существования, круга забот и интересов женщины стала отныне центральной, определяющей в творчестве Луминицы Казаку. Она помогла ей выработать свой особый, неповторимый почерк, в котором атрибуты пронизанной юмором и иронией поэтической условности, стилизованные под античность колонны, храмы, корабли, одежда и весь облик персонажей создают атмосферу, дающую возможность по контрасту эффектно и узнаваемо рассказать о современной женщине, показать ее в самых разных, типичных для нашего времени обстоятельствах. Именно этому посвящены фильмы «Образ жизни Пенелопы» (1976), «Вечера Пенелопы» (1977), «Пенелопа и девять муз» (1978), «Пенелопа и храм искусств» (1979) и другие картины серии. За них Луминица Казаку не раз получала призы на национальных смотрах и конкурсах. Она изображает свою героиню то многорукой, как Будда, то хитроумной, как сам Улисс, занятой повседневным незаметным трудом и виртуозно справляющейся со своими многочисленными обязанностями. Не без сатирического яда характеризуя «издержки» современных семейных отношений, Луминица Казаку в то же время утверждает и возвышает образ женщины-труженицы, от которой столь многое зависит в наши дни в жизни общества. Античный декорум ее фильмов о Пенелопе и Улиссе, в который, кстати сказать, органично вписалась современная техника домашнего хозяйства, помогает придать этим остроумным киноминиатюрам лукавый «мифологический» характер. Обращаясь к своим современницам, Луминица Казаку как бы призывает их перед лицом все возрастающей деловитости и ответственности сохранить обаяние женственности, нежность и мягкость, составляющие во все времена неоспоримые достоинства слабого пола.

Цикл картин «Пенелопа» примыкает к двум другим категориям фильмов — к бытовой сатире и к лентам с философским содержанием.

В сатирической мультипликации ярко проявил себя один из зачинателей румынского рисованного кино Матти Аслан. Его известный фильм «Муравей» (1973) — собрание лаконичных сатирических новелл, посвященных различным сторонам человеческой жизни. В сатире, особенно в баснях, сравнение муравейника с человеческим обществом, муравья с человеком традиционно. Ставя своего героя в характерные для муравья ситуации, режиссер высмеивает слепое увлечение людей модой, карьеризм, самомнение и другие человеческие пороки.

По такому же принципу цикла сатирических эпизодов построены и фильмы режиссеров Хория Штефанеску «Колючки» и

Олимпа Вэрештяну «Стремления», Нелла Кобара «Зигзаг» и другие. Возможно, распространение такой структуры мультфильма в Румынии произошло не без влияния «Пилюль» Гопо, появившихся в это время. Большими сатирическими циклами стали сериалы «Семья» и «Человек и машина».

Влияние Йона Попеску-Гопо, о котором румынские критики говорят, что он создал свой оригинальный, независимый от многочисленных тенденций в мировой мультипликации стиль, но не выпестовал школу учеников, которые следовали бы в фарватере его творческих открытий, особенно явственно сказывается в сфере мультфильма с проблемно-обобщенным, философским содержанием. Здесь у студии «Анимафильм» с первых же лет ее существования немало ярких новаторских произведений, где глубине трактовки и актуальности темы соответствует новизна художественного выражения. О фильмах Йона Труйкэ, Адриана Петринджинару и Сабина Бэлаши, представляющих своеобразное романтическое направление, уже говорилось. Перекличка с творчеством Гопо здесь сказывается в самом подходе к философской проблематике, а не только в стилистике, тем более, что в отличие от Труйкэ и Бэлаши, тяготеющих к лирико-романтическим решениям, Петринджинару склонен к эпосу.

Эти примеры философической поэзии мультипликационного экрана, по-своему использующей лучшие традиции и достижения творчества Гопо, можно дополнить талантливыми работами других мастеров. Румынские режиссеры необычайно изобретательны в выборе изобразительных средств и разработке выразительных возможностей своего искусства. Так, Анжела Бузилэ в своем фильме «Рассказ на замерзшем стекле» (1967) создает целую поэму о любви, передавая в непрестанно изменяющих свое выражение под мелодичные звуки клавесина лицах девушки и юноши, словно выгравированных причудливым узором мороза, тончайшие нюансы охватившего их чувства. В картине «Земля» (1968) режиссер Стефан Мунтяну, утверждая идею победы жизни над силами тьмы и разрушения, использует крайне условные символические образы борющихся между собой цветка и напоминающей черную молнию линии, уничтожающей на своем пути все живое. Примечательно, что эта мрачная стихия зла все время маскируется, принимая разные, в том числе обманчиво привлекательные формы, но вновь уродливо скрючивается — то петлей виселицы, то колючей проволокой.

Интересно выразил в картине «Клоун» (1968) Вирджил Мокану мысль о силе влияния искусства на людей, изобразив своеобразную психологическую дуэль между артистом и зрителями, диалог, в процессе которого даже у самых «неподдающихся» рушатся преграды духовной лени и равнодушия.

Сходный по теме материал использует в своей оригинальной картине «Гордиев узел» (1978) молодой режиссер Золтан Силаги. Его основанный на метафоре фильм-притча объемнее и многозначнее по мысли. На экране задумчивое лицо — фотопортрет человека в очках, размышляющего над проблемами бытия. Портрет раздвигается, словно занавес, и на сцене возникает нарисованная карандашом фигурка артиста, клоуна, которому предстоит решить важную задачу,— иными словами, разрубить гордиев узел. Фильм средствами поэтического иносказания говорит о творческой воле, силе духа и смелости, необходимых для любого серьезного деяния, для любого поступка, за которым стоит решение принципиального вопроса, кардинальной проблемы. Режиссер размышляет здесь и о судьбе художника, о трудных поисках в искусстве, которые внешне могут выглядеть как проявление нерешительности, об обманчивой эффектности легкого успеха.

Этот талантливый фильм еще раз обозначил главные принципы, по которым развивается румынская мультипликация,— принципы новаторства, неустанных исканий в сфере идей и выразительных средств, их соединения в едином решении, пронизанном гражданственностью, чувством ответственности за судьбы человека, за его духовное содержание, за его будущее.



Загребская школа рисованного фильма

Югославский рисованный фильм, представленный прежде всего и главным образом мастерами Загреба, — явление бесспорно мирового масштаба, один из самых ярких и значительных «эстетических феноменов» современной мультипликации.

Только после освобождения Югославии от фашизма стали создаваться рисованные картины, имевшие какое-то художественное значение. И тут свою роль сыграли братья Вальтер и Норберт Нейгебауэр. Работая на недолго существовавших в те годы студиях «Ядран-фильм», а затем «Учебный фильм», вскоре переименованный в «Зора-фильм», эти писатели-юмористы (а Вальтер еще и отличный художник-карикатурист) создавали под сильным влиянием Диснея и в его стиле пропагандистские фильмы, связанные со злобой дня, с текущими политическими событиями.

Принципиальную роль в привлечении к работе в мультипликации профессиональных художников-карикатуристов, в сколачивании творческого ядра, которое поможет затем двинуть вперед национальное искусство рисованного фильма, сыграла редакция популярного сатирического еженедельника «Керемпух». Традиционная связь рисованного кино и журнальной графики, повсюду имевшая первостепенное значение в истории формирования национальных школ мультипликации, проявилась и здесь, в Югославии, самым наглядным и непосредственным образом.

В 1951 году по инициативе Фадила Хаджича, главного редактора журнала «Керемпух», была создана специальная мультипликационная студия «Радуга-фильм», которая просуществовала всего один год, но помогла обнаружить интересные творческие имена, выявить коллектив энтузиастов, кровно заинтересованных в развитии национального мультискусства и готовых посвятить себя этому делу. Достаточно сказать, что на этой студии уже работали Владо Кристл, Боривой Довникович, Златко Гргич, Александр Маркс, Владимир Ютриша, ставшие затем известными мастерами Загребской школы.

Вопрос о создании национальной мультипликации и необходимой для этого постоянной мультстудии, таким образом, назрел,
 он, как говорится, витал в воздухе. Но до выработки основных

эстетических принципов, которые восторжествуют затем в фильмах Загребской школы, было еще далеко. Примером еще оставался Дисней, его серии веселых фильмов с постоянным героем. Жизнь, однако, подсказывала свое. Нужен был собственный герой, несущий новое содержание, способный выразить «беды и радости» нового периода в жизни страны. Американизированные веселые мышки и кролики для этого не годились. Таким первым героем, появившимся в двух картинах студии «Радуга-фильм», стал Кичо. Как вспоминает Фадил Хаджич, это был рисованный герой, по своему характеру напоминавший нечто вроде комбинации из добродушного Швейка и придурковатого Дон Кихота, воюющего с бюрократическими ветряными мельницами. Кичо остроумен и привлекателен, но чересчур прямолинеен и схематичен. Он надолго, на целых два десятилетия, останется единственной попыткой югославских режиссеров создать «серийного» героя. В нем еще много было от «развлекательного» юмора диснеевских картин, от которого вскоре откажутся загребские мультипликаторы.

Итак, круг людей, которым предстояло решать судьбы югославской мультипликации, вполне определился. На киностудии «Ядран-фильм» работали Ватрослав Мимица, бывший ее директор и художественный руководитель, Душан Вукотич, Александр Маркс, Боривой Довникович и другие. В 1954 году Никола Кастелац и Александр Маркс поставили на студии «Зора-фильм» первый цветной югославский мультфильм — «Красная Шапочка».

Создание новой студии, «Загреб-фильм», в 1956 году свело всех этих людей в единый коллектив, стали появляться фильмы, все больше определявшие и прояснявшие лицо новой школы, ее художественные принципы.

Но и первые шаги еще не были достаточно уверенными, не несли в себе того, что мы прежде всего связываем с Загребской школой,— лаконизма, остроты и броскости в выражении мысли. Когда смотришь сегодня сделанный в 1957 году фильм одного из крупнейших представителей первого поколения «загребцев» Николы Кастелаца «Встреча во сне», он удивляет композиционной затянутостью, вялостью действия. Новое и традиционное в нем наглядно «сосуществуют», мирно уживаются, как добрые соседи. Да и сам замысел картины, ее основной сюжетный ход кажется сейчас достаточно банальным. Мальчик засыпает с учебником в руках, и во сне ему снится, что он попал в первобытную эпоху. Это дает возможность в стиле веселой мультипликационной клоунады, напоминающей диснеевские гэги, высмеять под видом доисторических современные быт и нравы — от парикмахерской, куда идет герой, до ресторана и эстрады.

И юмор здесь поверхностно развлекателен, в нем нет язвительности, остроты мысли.

Однако движение в сторону новой концепции рисованного фильма шло неуклонно. Первую награду на международном фестивале, специальный приз в Оберхаузене, получил следующий фильм Николы Кастелаца — «Премьера». Это уже было произведение совсем другого плана и характера. Сценарий фильма написали Ватрослав Мимица и Владимир Тадей, а стилистику картины сам Никола Кастелац впоследствии охарактеризовал так: «Насколько это было возможно, я отступил от принципа пластичности в пользу графичности... Фигуры были плоские и тянули за собой дальнейшую мультипликацию, которой уже не нужны были натуральные движения» [1]. В числе других фильм был показан в Канне, и успех превзошел все ожидания. Дебютировал в 1957 году в качестве режиссера фильмом «Страшила» Ватрослав Мимица. Душан Вукотич поставил вслед за «Играющим роботом» пародию на вестерн «Ковбой Джимми» — наступил период (1958—1962), который историки и критики называют «золотым веком» Загребской школы. Наконец, возник и сам термин «Загребская школа», впервые примененный Жоржем Садулем и Андре Мартеном во время дискуссий Каннского фестиваля весной 1958 года, когда семь показанных на нем югославских мультфильмов были восприняты международной кинообщественностью как большое и оригинальное художественное явление, единое направление. За смелое использование условного рисунка, отступление в изображении от принципов и форм «реальной анатомии», нежелание с ними «считаться» метод загребских режиссеров и художников-мультипликаторов был прозван «антианатомическим». Слова, сказанные в те дни первого крупного выступления загребских мультипликаторов за рубежом Жоржем Садулем, стали крылатыми. «В мультипликационном кино, — констатировал он, — появилась новая школа — загребская. Возник новый стиль, отличный от всех прочих» [2].

В том же году на фестивале в Венеции первый приз «за мультипликационный фильм» получает новая картина Ватрослава Мимицы «Одинокий». В то время это была самая значительная международная награда Загребской школы. Другие режиссеры поддержали своими работами этот успех. Ежегодно студия выпускала тринадцать-пятнадцать, а иногда и двадцать фильмов, и многие из них приносили ей международные призы, известность, мировое признание.

Если в первые годы, когда создавалась студия, формировалась школа, большинство ее режиссеров и художников, по выражению Вукотича, скорее знали, чего они не хотят, чем то, чего хотят, попросту были убеждены в необходимости перемен,

поисков новых путей в мультипликации, то теперь положение изменилось. Исходные позиции и принципы вполне определились, нашли яркое художественное воплощение.

Во имя чего же был поднят бунт против старых форм и канонов, что он принес?

И тут надо сказать еще об одной очень характерной, существенной и тоже удивительной особенности Загребской школы. Дело в том, что ни один из двух десятков составляющих ее мастеров не повторяет другого. Каждый из них имеет свое творческое лицо, и само понятие «школа» не означает никакого «равнения на передовых» в смысле подражательства и нивелировки. Загребская школа — это «собрание индивидуальностей», так что единство проявляется здесь в многообразии, а творческое соревнование — в стремлении сделать по-своему и по возможности лучше, чем было сделано до того. Как это ни парадоксально, но стиль Загребской школы и состоит в том, что у нее нет единого собственного стиля.

В чем же, однако, эти общие принципы и некоторые стилистические черты, без которых не было бы вообще возможно само понятие «Загребская школа»?

Это прежде всего отказ от развлекательности, совершенно новый для мультипликации принцип выбора тем — стремление говорить об острых современных вопросах, сблизить рисованный фильм с проблемами философии, политики, морали, интересующими главным образом взрослого, а не детского зрителя. Отсюда и сатирическая направленность большинства фильмов, юмор, нередко злой, жесткий. Отказ от «классических» форм натурального, «человекообразного», исходящего из реальной анатомии рисунка и движения, обычно применявшегося Диснеем; активное использование возможностей трансформации и крайне условных образных средств символа и метафоры; переход от трехмерного пространства кадра к плоскостности, предоставляющей большую свободу условному рисунку и требующей новых критериев и от художника-одушевителя. Отказ от текста и диалога, стилистически «облегчающий» фильм и придающий ему универсальную доступность, создающую из мультипликации своего рода «графическое эсперанто». Как правило, слова заменяют музыка, выразительные шумы, междометия, восклицания.

Вместо всего этого как положительная программа выдвигается принцип «редуцированного» фильма, дающего «упрощенное», «сокращенное», максимально лаконичное и броское выражение главной движущей фильм идеи. «Сценарий мультипликационного фильма,— говорит, как бы формулируя этот принцип, Душан Вукотич,— это чаще всего одна идея, одна мысль, кото-

рая приобретает свою форму уже при первом прочерке карандаша»[3]. Отсюда уверенность, что в основе фильма должна лежать мысль весомая, отточенная, человеческая и общественная значимость которой, по мнению автора, была бы несомненна. Отсюда характеристичность метких, лаконичных зарисовок и деталей, придающих всему фильму более острую выразительность, распространенное среди мастеров Загребской школы твердое убеждение, что нарисовать и выразить рисунком можно все.

При этом в художественных возможностях «оживающего» на экране рисунка подчеркивается не его изобразительная, а прежде всего его выразительная сторона. Мультипликация в целом воспринимается не как средство пассивного репродуцирования, имитация существующего, воспроизведения реального в его натуральных формах, а как искусство интерпретации, толкования действительности. Крупнейшие мастера и теоретики школы Вукотич и Мимица в своих высказываниях всячески акцентируют роль фантазии в этом виде творчества, которое не знает границ, потому что «совпадает» с границами воображения художника. Мимица говорит о мультипликации как об искусстве, способном выразить «самую сущность мечты».

Еще сильнее антинатуралистические тенденции этих высказываний видны в принципе, выдвинутом Вукотичем: «Сценарий мультфильма хорош тогда, когда мы не можем снять его с живыми актерами»[4].

Всемирное признание приобрели фильмы главы Загребской школы Душана Вукотича. Его фильмы смотрятся с напряженным, неослабевающим вниманием. Режиссер смело сталкивает вымысел народной сказки с действительностью, легко переходит от ковра-самолета к космическим ракетопланам наших дней, от скоростного лифта современных зданий к романтической веревочной лестнице. Его знаменитые фильмы «Пикколо» (1960), «Суррогат» (1961), «Игра» (1963), неожиданные и на первый взгляд причудливо-забавные, полны глубокого содержания.

«Пикколо» — остроумная притча о двух соседях, которые назло друг другу состязаются в том, кто кого «перешумит». И вот «калибр» инструментов, начавшийся было с пикколо, маленькой губной гармошки, возрастает до невероятных размеров. Сражение, основанное на немилосердном «звукоподавлении», охватывает все новых и новых людей и приобретает характер безграничной в своем гиперболизме мультипликационной метафоры, виртуозно графически исполненной и «одушевленной».

Не менее характерна для творчества мастера и «Игра», так же как «Пиколло», отмеченная премиями на нескольких международных фестивалях. Замысел картины удивительно прост. Поначалу вы даже не воспринимаете это как мультипликацию:

живые актеры — девочка и мальчик — рисуют забавно и замысловато, как все дети в мире. Но все больше наш взгляд сосредоточивается на листках с рисунками, вобравших в себя, словно два маленьких мультипликационных экрана, основной смысл и динамику действия. Вы видите, как нарисованным детской рукой смертоносным символам зла и разрушения противопоставлены неисчерпаемые силы добра, разума и человеколюбия, с каким нарастающим напряжением разворачивается эта борьба.

Картина бессловесна, лишена диалога и дикторского комментария, но мимика ребят, их междометия, смысл выразительных рисунков предельно ясны: забавная детская игра напоминает о безрассудной игре с огнем, о безумстве поджигателей войн, которое может дорого обойтись человечеству. Неожиданно мальчик проливает тушь, и зловещая черная краска медленно ползет по рисункам. Этот прием воспринимается как прямое авторское вмешательство, как предостережение, как призыв.

Легкость, игривость стиля Вукотича, незамысловатость его подчеркнуто небрежного и плоскостного рисунка обманчивы. Его фильмы — своего рода философские этюды, затрагивающие острые социальные проблемы. Таков, например, фильм «Волшебные звуки» — размышление о мнимом и подлинном искусстве. В символических обобщениях мультипликационного изображения возникает звероподобная фигура бездарного и продажного псевдоартиста, способного исторгнуть из волшебной, покоряющей сердца скрипки народного музыканта, которую он украл, лишь лошадиное ржание и свиное чавканье. Напрасно он тщится водрузить свою бесформенную тушу на место величественной статуи виртуоза-классика, гордо возвышающейся посреди площади. Закат. Чудовищная тень современного «цивилизованного варвара», беспомощно сгорбленная над разбитой скрипкой, — таков итог размышлений режиссера о судьбах искусства в мире чистогана и наживы, где даже высшие эстетические ценности проституируются и выхолащиваются.

Эта тема получает дальнейшее развитие в фильме «Суррогат» (удостоенном в 1961 г. «Оскара»), с уничтожающей иронией высмеивающем иллюзорный псевдомир, окружающий современного бизнесмена, у которого искусственные заменители припасены на все случаи жизни. Высшим выражением фальсифицированной реальности, в атмосфере которой он постоянно пребывает, является созданная им надувная конструкция эрзац-женщины. Остроумно показано в фильме, как этот новоявленный Пигмалион-технократ, маньяк механизированного комфорта, привозит ее с собой на курорт, влюбляется в нее и, терзаемый приступами поистине первобытной ревности, встречается на дуэли со своим эрзац-соперником, неким суперменом. Иллюзор-

ный мир, в котором живет герой фильма, всесторонне осложнен, выстроен по законам логики. Достаточно, однако, маленького настоящего гвоздя, для того чтобы все это искусственное, многоцветное, надутое воздухом пространство эрзац-кемпинга, так же как и его владелец-автотурист, лопнуло, словно мыльный пузырь.

Облик мультгероя в картинах Вукотича чрезвычайно условен, гротесково необычен, но характеристика его точна — в ней так много язвительной наблюдательности и пластической выразительности, что фильмы этого мастера вызывают у зрителя самую горячую и непосредственную реакцию. Стиль Вукотича глубоко индивидуален, его искусство — подлинно авторский кинематограф, так как он сам — сценарист, художник и постановщик своих картин. Он самым неожиданным образом соединяет в фильмах злую иронию и юмор, пронизанную лиризмом поэзию и беспощадно бичующий сарказм.

Одной из центральных фигур Загребской школы, особенно в период ее «золотого века», является Ватрослав Мимица. В прошлом литературный критик, редактор молодежного журнала, а затем сценарист и кинорежиссер, постановщик ряда известных полнометражных игровых фильмов, он чуть ли не единственный из крупных мастеров загребской мультипликации, который не был художником. Над его фильмами работали, однако, замечательные художники Маркс и Ютриша. В них Мимица нашел идеальных выразителей своих замыслов. Он начал со сценариев мультфильмов, которые он писал вместе с Владимиром Тадеем для своих коллег по студии, а затем вскоре сам стал режиссером. Небывалый успех созданных им фильмов поставил его, так же как и Вукотича, во главе всего движения.

Если сопоставить фильмы Вукотича и Мимицы, то первый более прост, ясен, открыто гражданствен, а порой, как, например, в «Игре», подчеркнуто публицистичен. Мимица весь в сложном мире метафоричности, в многозначности парадоксов и символов, в перекличке ассоциаций. Он весь сосредоточен на внутренних конфликтах человеческой личности, хотя и не забывает о глубинных связях этого «малого круга» явлений с большой сферой социальных причин. В центре его внимания оказываются проблемы социальной активности и отчуждения человека в современном мире, роль моральных ценностей перед лицом «механизированной цивилизации».

В «Одиноком» (1958) художник-постановщик Александр Маркс в своем решении фигуры главного персонажа — холостяка создает своеобразный символ внутренней опустошенности. Все раздражает его: движение транспорта, стук машинки, на которой печатает секретарша в канцелярии, — его окружает мир

вещей, лишенных гармонии и смысла. В бессильной злобе он готов все крушить и ломать на своем пути. И только во сне, когда словно раздвигаются стены его тесной каморки, он чувствует себя счастливым человеком, приобщенным к радостям жизни, полным радужных надежд и ожиданий. Мимица с тонкой иронией пародирует этот иллюзорный рай, в котором витает его герой, заставляет его наяву постепенно преодолеть состояние отстраненности от окружающей его действительности.

Следующий фильм Мимицы, иронически названный «Хэппи энд» и созданный в том же году, в сущности, продолжает, предельно обостряя и расширяя, идею предыдущего. Его тема — абсурдность «цивилизации», способной себя уничтожить. Страшный смысл возможной ядерной войны, направленной против всего человеческого и самой сущности человека, его истории и культуры, волнующий многих крупных режиссеров и художников, здесь находит своих мудрых и гневных истолкователей. Мимица и его коллеги, художник-постановщик Маркс, декоратор Боурек, аниматор Ютриша, создают потрясающую воображение панораму тотального разрушения, конца мира, крушения человеческой цивилизации в результате атомного взрыва. Горькая ирония пронизывает весь фильм. Она гнездится в столь доступной мультипликации убийственной конкретности деталей, приобретающих характер метафор и символов, в подробном, почти археологическом исследовании «остатков» исчезнувшего мира, когда-то принадлежавшего человеку и уничтоженного его же руками.

От острых и горьких проблем Мимица переходит к одному из самых своих веселых и популярных фильмов, «У фотографа» (1959), в котором темой становится человеческая улыбка. Эта остроумная и тонкая по художественному исполнению картина предельно проста, можно сказать, примитивна по сюжету и, в сущности, представляет собой всего лишь небольшую жанровую сценку, разыгранную ее рисованными героями в фотоателье. В очень метких пародийно карикатурных зарисовках передана обычная процедура «обхождения» фотографа с человеком, пришедшим сниматься. Сама форма одушевления трюков, движения здесь гораздо более традиционна, чем в других фильмах Мимицы. Со всеми типичными ужимками и услужливой суетливостью фотограф усаживает своего клиента в представляющиеся ему наиболее эффектными и выигрышными позы. Но каждый раз выражение лица снимающегося, серьезное и неестественное, заставляет его повторить процедуру.

Неудачи только подхлестывают его прыть и воображение. Вслед за всевозможными вариациями на известную тему о выпархивающей из объектива птичке он придумывает все новые трюки, чтоб только вызвать улыбку у клиента, ведет себя как

маг и волшебник, иллюзионист, танцор, клоун. Но все тщетно. Отчаявшись, так ничего и не добившись, он вручает пришедшему снимок, и тот, уже выйдя из ателье и взглянув на свое собственное изображение, вдруг разражается неистовым смехом.

Кажется, все ясно. Шутка, анекдот. Но при этом фильм, как всегда у Мимицы, удивительно емок по смыслу и многозначен. Он может быть понят и как философский этюд о сущности и явлении, правде и вымысле, как страстная, облеченная в форму мультипликационного парадокса защита естественного, ненарочитого выражения человеческой натуры и как загадка вечной неудовлетворенности человека самим собой, достигнутым, сложившейся в жизни ситуацией.

Великолепно передана сама обстановка фотомастерской. Выразительна трансформация отдельных черт и частей лица на портретах, развешанных на стене ателье, — полная глубокого смысла декорация, составляющая фон действия и существенно дополняющая смысл происходящего. Фотография предстает здесь искусством до парадоксальности противоречивого отражения и познания человека, его характера, его сущности.

После этого остроумного рассказа об «отчуждении» улыбки от человеческого лица Мимица вновь обращается к глубоко волнующей его проблеме отчуждения человеческой личности в буржуазном обществе. Теперь он делает это в форме блистательной и злой пародии на детективные фильмы «Инспектор возвращается домой» (1960), в котором парадоксальность и гротеск доведены до виртуозной изощренности.

Основной сюжетный ход и здесь достаточно прост. Вернувшийся после трудового дня домой полицейский инспектор — криминалист вкушает радость домашнего уюта и тишины. Наконец он может, усевшись в кресло, отдохнуть, спокойно почитать газету. Но тут он замечает на свежей газете отпечаток пальца, который по всем законам мультипликационной фантастики и детектива начинает двигаться, убегать. Улицы, подземные переходы, проносящиеся мимо фасады домов. В результате изобилующего острыми пародийными ситуациями преследования и розыска по всему городу происходит раздвоение личности инспектора. Он выслеживает, обнаруживает, подстерегает сам себя, попадая в им же расставленную ловушку. Звучат выстрелы, звенят разбитые стекла, льется кровь. Гротеск достигает своей высшей, трагической точки. Мы убеждаемся, что это был его собственный отпечаток пальца, что все происходящее — бред его больного воображения, доходящая до абсурда мания подозрительности.

У известного американского графика Сола Стейнберга есть серия карикатур, в которых от людей остаются лишь номерные

знаки полицейской картотеки да причудливые закорючки подписей, а оттисками пальцев заменяются у них лица и головы — блистательная по силе образного выражения метафора. В фильме Мимицы происходит нечто сходное. Его инспектор — тоже человек без лица, существо, у которого функция, превратившая его в запрограммированного робота сыска, заменила все: воображение, ум, душу.

Но, вероятно, самый горький, безысходный в своей трагичности символ отчуждения и одиночества человека в каменных джунглях современного капиталистического города-спрута создал Мимица в своем известном фильме «Малая хроника» (1962). Символично и иронично уже само название картины. Существует большая хроника, большая история, и есть то, что может показаться ничтожным, но с чем неразрывно связано само существование личности,— повседневность, «малый круг» человеческой жизни, события которого, может быть, в лучшем случае удостоит своим вниманием хроника уличных происшествий.

В фильме Мимица и рассматривает глобальную проблему в призме будничного факта — в выразительной метафоре: гипертрофированном образе техники, который создается переплетением бесформенных металлических стержней, узлов, втулок и шестерен, движущихся со страшным скрежетом и ревом по магистралям, обозначающим улицы. Эта материализованная метафора не просто условное изображение городского транспорта, но и столь характерный и важный для творчества Мимицы символ слепой, механической силы. Уродливая цепь тесно сомкнутых металлических коммуникаций призвана подчеркнуть человеческую некоммуникабельность. Бездушная, не знающая сострадания система конструкций, словно огромные жернова, перемалывает всякого, кто неосторожно попадет в ее железные объятия. И тогда натуральная краска крови, столь непривычная в мультипликации и не соответствующая природе условных рисованных фигурок, окрашивает темную массу скрежещущего металла.

Этому бездушному миру противопоставлена не менее символическая фигура слепца шарманщика в поисках милостыни бредущего по городу со своей собакой, — образ, заставляющий вспомнить о «Слепых» Брейгеля, устремляющихся в пропасть вслед за своим поводырем. В фильме тоже есть образ непутевого поводыря; это собака, покидающая своего хозяина — слепого человека в самый ответственный момент, в толчее шумного перекрестка. Кстати сказать, покинув хозяина, пес в обезличенном потоке прохожих ведет себя так же, как и все: автоматически останавливается на переходах, вместе со всеми заходит

в экспресс-бар, мимоходом занимается в парке любовью с подхваченной на ходу проституткой. Как и другие, он погибает, раздавленный металлическими челюстями машины.

Личность, ее духовные качества в железных объятиях города-спрута настолько обесценены, человек предстает столь отчужденным от самого себя, что, в сущности, уже все равно, человек ты или пес, — от этого ничего не меняется. Мысль об абсурдности, царящей во враждебном человеческой личности мире всеобщего отчуждения, доведена здесь до последней черты, до предела.

В «Малой хронике» ярко выражена тревога художника о судьбе человека в современном дегуманизированном мире, где техномания и культ механизированного комфорта, всевозможные эрзацы дел и страстей угрожают поэзии и простым человеческим чувствам. «Малая хроника» — это сгусток горечи, фильм — предупреждение и протест, призывающий помнить о том, что технический прогресс, в сущности, реакционен, если он не сопровождается духовным, моральным прогрессом человеческой личности, а ему противостоит.

Творчество Мимицы, метафорически усложненное, многозначное, и возникает как искусство главным образом одной темы — внутреннего раскрепощения человека. Впечатляюще острое и сосредоточенное, оно в то же время во многом ею ограничено. Казалось, выразив эту тему «до конца», он, автор нескольких полнометражных художественных фильмов, покинет мультипликацию, окончательно «уйдет» в игровое кино. Но это произошло не сразу. В «Тифозном» (1963) он создает в стиле гравюры на дереве интересный экспериментальный фильм, посвященный героически павшим на поле боя югославским партизанам.

На фестивале в Загребе летом 1972 года был представлен его новый фильм — «Пожарные» (1970). Здесь Мимица снова блеснул своим удивительным мастерством выразительной детали, изобретательностью трюков, особенно уместных, когда сюжет, как, например, в фильме «У фотографа», что называется, лежит на поверхности. Его импозантный, облаченный в великолепную блестящую каску и великолепные усы начальник пожарной команды кажется самим воплощением значительности выполняемого им дела. Но за всем этим пышным декорумом и маскарадом таится мелкая душа, перестраховщик, формалист и бюрократ. Он никак не может приступить к исполнению обязанностей без досконального соблюдения ритуала. Трубач должен подать сигнал, и только тогда, как в атаку, могут броситься тушить пожар его подчиненные. Но трубу заело. Ни кузнец из ближайшей мастерской, ни трубочист, слезающий с крыши соседнего здания, ни появившийся буквально из-под земли мастер, проверяющий

канализационные трубы, не могут исправить положения. Наконец горн затрубил, сигнал дан, пожарные устремляются вперед с брандспойтами в руках, но от дома уже остались одни головешки.

Фильмы Мимицы, так же как и Вукотича, принесли Загребской школе множество высоких призов на фестивалях в Оберхаузене, Венеции, Бергамо, Эдинбурге, Аннеси, Лондоне и других. Однако творчество его все же стоит несколько особняком, его принципы образной характеристики разделялись далеко не всеми, его манера и художественные находки нередко подвергались критике, хотя значительность того, что он сделал для мультипликации, никто не подвергал сомнению.

В эти же годы были созданы интересные и значительные фильмы и другими режиссерами. Так, Владо Кристл поставил «Шагреневую кожу» и уже упоминавшегося «Дон Кихота»; Драгутин Вунак — «Человека и тень»; Борис Колар дебютировал фильмом «Мальчик и мяч», а затем создал «Бумеранг», получивший в 1962 году премию в Карловых Варах и Аннеси.

Но первый взлет Загребской школы, ее «золотой век», означенный главным образом именами «старшей четверки», закончился. Владо Кристл уехал за границу, Никола Кастелац занялся на студии административной работой, Мимица и Вукотич стали проявлять повышенный интерес к «большой» игровой кинематографии. Поле деятельности было предоставлено более молодому поколению, представители которого были до этого на вторых ролях. Им выпала задача сделать следующий шаг, сказать новое слово в развитии Загребской школы.

Впрочем, содружество загребских мультипликаторов таково, что в нем никогда не возникало деления на мастеров и подмастерьев — каждый обязан был делать свое дело на высоком уровне мастерства. И это помогало быстро выдвигаться новым мастерам, предлагавшим свои оригинальные режиссерские решения и не гнушавшимся никакой черновой работой, коль скоро она связана с качеством фильма.

Как правило, способности художника, аниматора, режиссера и сценариста объединялись в одном лице. Возникла характерная для современной мультипликации вообще и для Загребской школы особенно концепция авторского мультфильма. «Рисованный фильм, — говорит по этому поводу Вукотич, — перестает быть индустриальной продукцией и все больше становится подлинно авторским творчеством»[5].

Даже те, кто, как Боривой Довникович, еще в 1950 году были убеждены, что Дисней исчерпал все средства выразительности рисованного фильма, в общей атмосфере творческих исканий обращаются к новым формам. Вместе с другими Довни-

кович выступает в своеобразном киносборнике из четырех микрофильмов (каждый длительностью около трех минут) «Рисованный квартет» (1964) — со своеобразной шуткой-новеллой «Без названия», не лишенной, однако, сатирического жала и представляющей собой образец предельно лаконичного выражения темы, столь характерного для концепции «редуцированного фильма». В ней всего один персонаж — музыкант. Он уже приготовился начать свой концерт, но тут на экране появляются титры — подписи и звания многочисленных сотрудников: «зам.», «пом.», «зав.», «нач.» и т. д.,— представителей всей иерархической лестницы бюрократического аппарата. Они мешают ему, и он вынужден вступить с ними в настоящее сражение, как если бы это были сами их носители. И в тот момент, когда он, казалось, уже вышел победителем из этой борьбы и может начать свое выступление, возникает последняя надпись: «Конец».

Довникович, блестящий карикатурист и мастер комического трюка, в то же время тонко разрабатывает характеристики персонажей и ситуации, в которых они действуют. В его шуточном фильме «Любопытство» (1966) рисованный персонаж сидит в сквере на скамейке, положив рядом с собой бумажный пакет, невозмутимо взирая на то, как в него пытается заглянуть каждый из проходящих. В конце пакет эффектно лопается под ударом хозяина и мы узнаем, что он был пуст, так же, как и любопытство прохожих.

Постепенно от подобных построений режиссер переходит к все более значимым и социально острым фильмам, хотя и не теряющим своей основанной на трюках, заразительно веселой комедийности. Нередко он кладет в основу картины парадоксальный сюжетный ход, целиком строит ее на допущении невероятного. Характерна в этом отношении созданная им совместно с советским режиссером В. Котеночкиным и группой художников-мультипликаторов студии «Союзмультфильм» картина «Странная птица», в которой весь комедийно разыгранный переполох в мире пернатых вызван тем, что вместо птенца из яйца «вылупляется» будильник. За каскадом «развлекательных», по-диснеевски лихо закрученных трюков проступает, однако, серьезная мысль о необоримой силе материнства, действующей по своим высоким законам, невзирая ни на что.

Достаточно серьезен по идее веселый фильм «Крек», названный так по имени лягушки, вместе с которой новобранец Мак приезжает служить в армию. Комедийное «вмешательство» маленького прыгающего существа, всячески охраняющего своего друга от безудержного солдафонства и тупой муштры, насаждаемой капралом, помогает создать иронически острое антимилитаристское произведение.

Но несомненно, наибольшая в этот период удача режиссера — фильм «Любители цветов» (1970), удостоенный «Гран при» в Кракове. В этой картине гротеск Довниковича достигает высокого совершенства. Невероятное, парадоксальное служат глубокой и актуальной мысли. Между тем пружина действия чрезвычайно проста, хотя и закручена в своей комедийной напряженности «до отказа».

Продавец цветов никак не может сбыть свой товар. В поисках выхода он случайно набредает на решение, которое помогает ему снабдить свой товар особым «секретом». Стоит только понюхать цветок, как он взрывается. Трудясь в поте лица, пустив в ход химию, он добивается блестящего эффекта и выносит свою новую продукцию на улицу. Успех превосходит все его ожидания. Стоит только нескольким прохожим познакомиться с новинкой, как к нему устанавливается очередь — весь город бежит покупать «взрывающиеся цветы». Они становятся сенсацией, модой, всеобщим психозом, владеть такими цветами становится вопросом социального достоинства и престижа. Режиссер не жалеет комедийных красок, чтобы показать, как нарастает эта эпидемия «цветолюбительства». Любители острых ощущений с невероятным усердием обжигают себе лица, устраивают «сюрпризы» своим знакомым, преподносят букеты молодоженам и юбилярам. Масштабы взрывов, а с ними и опустошений растут, город превращается в обгорелые руины, и только один случайно обнаруженный хилый росток «естественного», не зараженного взрывчатым веществом цветка напоминает людям о том, чем были когда-то цветы в действительности.

Надо ли говорить, как емок и многозначен этот блестяще найденный и воплощенный в сатирически едкой рисованной комедии нравов символ взрывающихся «цветов зла». В нем в обобщенной гротесковой форме спародирована и высмеяна и склонность ко всему порочному, ужасному, экстравагантному, бездумное подражательство, пристрастие к сенсационному и не в последнюю очередь — конформизм и самоубийственный милитаристский психоз...

В лучших своих фильмах более позднего времени, 70-х — начала 80-х годов, Довникович последовательно развивает тему современного «рядового» человека в столкновении с коллизиями повседневной жизни. В фильме «Пассажир второго класса» (1976) действие происходит в поезде, и это дает возможность режиссеру создать нечто вроде юмористической панорамы, в которую вписываются комедийные бытовые сценки, полуанекдотические эпизоды — от встречи в купе вагона с пассажиром-инопланетянином до современных гошистов и террористов международного масштаба.

Волнующая мастера тема неповторимости человеческой индивидуальности замечательно выражена в необычайно простой по сюжету мультипликационной новелле «Школа хождения» (1978). Немало на пути рисованного героя фильма встречается любителей поучать его, как надо ходить, но собственный почерк, своя, выработанная с детства манера, связанная с его натурой, в конце концов берет все-таки верх. Яркость и оригинальность ритмико-музыкального решения придают картине особую выразительность.

В антиалкогольной картине «Один день жизни» (1982) показаны злоключения опустошенного и опустившегося, превратившегося в автомат человека, который нигде не может найти себе «достойного» места и компании и в пьяном угаре теряет ощущение действительности. Режиссер, используя трансформативные возможности мультипликации, создает психологически правдивый, сатирически острый портрет.

Приобретя большой творческий опыт в годы сотрудничества с Мимицей, Александр Маркс и Владимир Ютриша продолжают ставить фильмы вместе.

Первоклассный художник-постановщик рисованных картин, мастерски владеющий средствами современной графики, умеющий изобретательно находить лаконичные решения мультперсонажей для самых сложных тем, и не менее виртуозный художник-аниматор превосходно дополняют друг друга в режиссерской работе. Они ставят «Метаморфозу» (1964), «Современную басню» (1965), «Сизиф» (1967), «В сетях паука» (1969), несколько детских фильмов.

Но, может быть, особенно характерен для их творчества фильм «Муха» (1967), в основу которого положен сценарий В. Мимицы. Предельно простой, с виду «бытовой» сюжет получает фантастическое, парадоксальное разрешение.

Известный сатирический принцип подчеркивания относительности величин, по которому, например, Гулливер попадает к лилипутам и великанам, виртуозно применен в этом фильме к сопоставлению человека и мухи. Разозленный надоедливостью насекомого, человек пытается расправиться с ним. В его воспаленном несмолкаемым жужжанием воображении муха вырастает в огромное крылатое чудовище, и это превращение закрепляется прямым прочтением метафоры в стиле столь характерного для художественного языка мультипликации гиперболизма. Теперь ее жужжание подобно реву реактивного самолета. Она терроризирует человека и совершает на него нападение, и он падает, потеряв сознание. Придя в себя, он снова видит муху, но теперь она приобретает человеческие размеры, становится соизмеримой, равной ему и проявляет к перепуганному человеку

отнюдь не злобу или неприязнь, а самое братское расположение. Необычайная живописность фильма, пейзажи которого напоминают красочную экзотичность аквариума, и тончайшие нюансы в передаче психологических состояний подчеркнуты выразительностью рисунка и ювелирной точностью его одушевления.

На фестивале в Загребе А. Маркс и В. Ютриша показали свою принципиально новую работу — «Ecce homo» («Вот человек», 1972), которую югославская критика назвала одной из «исключительных лент», продолжающих и утверждающих славные традиции Загребской школы. Чем же примечательно это произведение? Прежде всего, оно знаменует решительный и полный отказ от обычного «событийного» сценария, с его описательностью и «разжевыванием» темы. Это предельно сжатое, построенное на свободной игре ассоциаций и выразительных деталях собрание философских этюдов на тему о различных периодах и состояниях человеческой жизни. Словно размышляя с пером в руке, художник набрасывает оживающие на экране фантастические символы, неожиданные уподобления, плакатно броские зарисовки, в которых возникает человек рождающийся, радующийся, боящийся, любящий, мыслящий, умирающий. Мультипликация, хотя и лишенная текста (эпизоды сопровождаются лишь латинскими обозначениями «фаз» человеческого существования), вплотную приближается здесь к современной поэзии, становится прямым выражением поэтической мысли.

Несхожесть стилистики, отправных источников и художественных мотивов различных мастеров Загребской школы особенно бросается в глаза, когда от Маркса и Ютриши обращаешься к творчеству Златко Боурека, работавшего некогда вместе с ними в одной творческой группе Мимицы.

Боурек глубоко традиционен, одержим идеей создания «национально-своеобразного» рисованного фильма и черпает свое вдохновение главным образом из народного творчества, которое он с добродушной иронией стилизует, стремясь «прочесть» глазами современного графика.

Такова, например, его «Песня улицы» («Бечарац», 1966), игривая и лукавая фантазия, основанная на сюжетных мотивах и музыке словенских песен, по сей день популярных в народе. В них поведана бесхитростная история о том, как две девушки, богатая и бедная, но более красивая, полюбили одного и того же парня. Оканчивается все это тем, что парень не без некоторых колебаний выбрал все же девушку бедную, а богатая скоро утешилась, найдя себе другого жениха — с большими, закрученными кверху усами. Замечательная по тонкости и выразительности графики работа, отмеченная глубоким пониманием стилистики народного рисунка и духа фольклора и умением его обы-

грать, придает этому фильму неповторимо своеобразный колорит, непринужденную изысканность и нарядность.

Другой известный фильм Боурека, «Капитан Марко Арбанас» (1967), также построен на сюжете, заимствованном из старой, на сей раз македонской народной песни «Они его схватили», в которой рассказывается средневековой давности притча об удали, разгульной жизни и печальной гибели храброго капитана.

Было бы ошибкой думать, что «фольклорное» Боурек воспринимает как «наивно-реалистическое». Народные мотивы привлекают его главным образом своим емким, не теряющим значения вымыслом, создающим прочную канву для фантастической стилизации и добродушно-иронического остранения, — они предоставляют возможность придать «всеобще известному» необычное, подчеркнуто индивидуальное, сегодняшнее толкование.

Эта черта, характерная для Боурека, «живописца в графике», в те дни, когда он был декоратором в фильмах Мимицы, особенно заметна в его последующих картинах. Подобной цели служит живописная фантастика и в «Образовании» (1970), в котором три стилизованные птички, еще вчера не предполагавшие задумываться об окружающем их мире, под благотворным воздействием искусно внушаемых им начал обучения решают, что настал момент совершить что-либо важное; и в «Кошке» (1971), фильме, который в дни Загребского фестиваля 1972 года был отнесен югославской критикой к числу наиболее впечатляющих «динамических фресок», к небольшому кругу тех «исключительных» сегодняшних картин, которые, подытоживая весь «общий и индивидуальный» творческий опыт, в то же время открывают нечто принципиально новое и оригинальное.

Фильм Боурека — современное, несколько переиначенное прочтение басни Эзопа «Ласка и Афродита». Молодой поэт одинок, но однажды ночью он впускает в свой дом кошку; Венера превращает ее в прекрасную девушку, в которую поэт влюбляется с первого взгляда. Богиня, однако, в самый ответственный момент решает узнать, переменила ли кошка вместе с телом и свой нрав. Испытание, проведенное с помощью пущенной в комнату мыши, убеждает Венеру, что кошка осталась кошкой, и богиня, рассердившись, возвращает ей ее прежний облик. Сочетание фантастических мотивов Эзоповой басни с подчеркнуто эмоционально звучащей неаполитанской песней, яркой живописностью эпизодов, каждый из которых решен в своем особом колористическом ключе,— этот своеобразный синтез, поддержанный выразительностью пластики одушевления, свободным и совершенным владением кинематографическим пространством, придает

несложной по фабуле занимательной притче, рассказываемой с пародийно-иронической интонацией, необычайную зрелищность. При этом вы все время чувствуете, что перед вами отнюдь не экранизация басни Эзопа, а свободная импровизация на ту же тему современного художника, явно использующего «мудрость веков» и почти мифологический сюжет для лукавых поэтических размышлений о форме и сущности явлений действительности.

Три мастера представляют собой в середине и во второй половине 60-х годов наиболее активное творческое ядро, как бы сердцевину всей Загребской школы. Это Златко Гргич, Борис Колар, Анте Занинович. Они энергично ищут новые формы, будоражат студию своими «перспективными замыслами» и начинаниями, всесторонне разрабатывая в своем творчестве концепцию философски осмысленного «социального анекдота». Именно они через двадцать лет после Кичо, вступив в тройственное содружество, придумывают нового постоянного героя, профессора Балтазара, и затевают с ним цикл, состоящий из десятков небольших фильмов.

Златко Гргич, карикатурист, работавший сначала как аниматор и рисовальщик в фильмах Вукотича и Кристла, так же, как и Довникович, прославился в 1964 году своей микроновеллой, включенной в «Рисованный квартет». Вообще склонный по характеру к сотрудничеству с другими режиссерами, он сделал ее с Павао Шталтером. Это был «Пятый», получивший несколько международных наград и с большим успехом демонстрировавшийся на фестивалях в Вене, Кракове, Лондоне. Предельно упрощенный, едва намеченный сюжет тем не менее давал основание для выразительного обыгрывания ситуации и интересного сопоставления характеров с помощью музыки и карикатуры.

На экране — рисованный квартет: четыре скрипача во фраках, исполняющие классическую мелодию. Однако в этот чинный камерный концерт, словно голос с улицы, врывается никем не прошенный трубач, который ревет, фальшивит, делает какие-то невероятные модуляции — словом, нарушает всю гармонию квартета.

Как же реагируют музыканты на это неожиданное вмешательство? Сначала они возмущенно отталкивают его, так что он вылетает из кадра, но постепенно настойчивость и упорство самозванца берут свое. Он выходит победителем из этого своеобразного соревнования. «Фраки» вынуждены подстроиться под его неистовый рожок, подчинить свои скрипки его беспокойным джазовым ритмам.

Звуковое решение как один из основных элементов музыкальной выразительности Гргич интересно использует и в другом своем фильме — «Музыкальный поросенок» (1965). Траги-

комизм ситуаций, в которые все время попадает герой фильма— поросенок, обладающий талантом, прекрасным голосом и нравом, состоит в том, что, хотя он и мирит своим искусством людей, прекращает среди них распри и скандалы, все они видят в нем лишь добрую порцию свинины, которую неплохо было бы зажарить. Кажется, один только флейтист, тонкая художественная натура, способен понять и оценить недюжинный талант поросенка, но он-то как раз и съедает его в конце картины. Горький, полный иронии фильм о судьбе и призвании, о несовпадении содержания и формы.

Как и его ближайшие коллеги, Гргич принадлежит к «графическому», а не к «живописному» крылу Загребской школы. Как и Довникович, он блестящий мастер трюка и неоднократно подчеркивал, что многому в этом плане научился у американской школы «классического» рисованного фильма. Строго рассчитанный на движение, лаконичный замысел рисованной фигуры, своеобразный «графический кинетизм», помогающий столкнуть в остром комедийном конфликте противоположные тенденции,— вот отправная точка, главный принцип выразительности многих его фильмов, которые он часто попросту импровизирует, ставит без всякого сценария.

Златко Гргич много и изобретательно работает. Он создает «Маленький и большой» (1967), построенную на антагонизме двух персонажей пародию, высмеивающую ложную значительность псевдопроблемных фильмов; остроумно, в пародийно-гротесковом ключе, использует в «Скользит и ползает» (1969) стилистику абсурдного юмора, создав вереницу виртуозно двигающихся спрутообразных и гусеницевидных фигурок, рожденных фантазией художника; ставит совместно со студией Канадского киноцентра познавательный фильм «Горячее вещество», о положительных и опасных свойствах огня (1971); активно участвует в еще одном начинании молодых — создании одноминутных мини-фильмов.

Но, вероятно, самым популярным его творением был профессор Бальтазар, ставший затем, как уже отмечалось, постоянным героем целой серии фильмов, а впервые появившийся в картине Гргича «Изобретатель ботинок» (1968). Сценарий, написанный совместно с Боривоем Довниковичем, давал простор фантазии художника. Важна была, собственно, главная посылка — профессор Бальтазар изобрел волшебные туфли-скороходы, — и множество проблем получали тем самым остроумное фантастическое решение. В конце фильма профессор попадает в больницу, так как в его лаборатории произошел взрыв, но многочисленные обладатели его необыкновенных ботинок окружают его заботой и вниманием.

Бальтазар, добродушный старикан с небольшой бородкой, в шляпе и очках,— действительно удачная находка. Он и современен, так как представляет науку, могущество изобретательной человеческой мысли, и в то же время достаточно традиционен, так как напоминает обычного волшебника из сказки — образ, близкий и понятный всем. Сюжеты фильмов этой серии строятся так, что дают возможность широко применять трюки, создавать комедийно-анекдотические и вместе с тем самые невероятные фантастические ситуации. Так, например, в фильме «Взлет и падение Горация» карьера знаменитого дирижера гибнет из-за того, что в самый неподходящий для этого кульминационный момент концерта у него при всем честном народе падают брюки. Над ним начинают смеяться, в газетах появляются злые карикатуры, изображающие «маэстро без штанов». Но тут, естественно, на помощь приходит профессор Бальтазар. Он изобретает подтяжки такой необычайной прочности и эластичности, что Гораций, подавшийся теперь в трубочисты, может чистить огромной щеткой даже самую длинную фабричную трубу, повисая на ней на своих бретелях наивысшего качества и прыгая вверх и вниз, как мячик. Стилизация под рекламу придает фильму дополнительную дозу пародийно-иронической тональности, а бойкая, наивная и жизнерадостная песенка о профессоре Бальтазаре удачно открывает и завершает картину.

И в других фильмах этого цикла Бальтазар, словно добрый доктор Айболит, помогает всем и всюду, находя выход из самых непредвиденных и сложных ситуаций.

Успех и популярность фильмов «бальтазаровской серии» привели ее авторов к мысли сделать после первых девяти еще тринадцать картин с этим персонажем. Над ними и дальше продолжается работа. Отдавая должное выдумке и изобретательности, с какой в картинах этого цикла выполнены рисунки и одушевление, надо, однако, сказать, что в целом «Бальтазар» остается примером развлекательной мультипликации, заставляющей вспомнить о традициях флейшеровского «Морячка Попейо», и не выходит за ее пределы.

Гораздо значительнее и глубже по мысли то, что авторы «Бальтазара» делали в эти годы самостоятельно.

Борис Колар после успеха «Бумеранга», получившего премии на нескольких крупных фестивалях, создает в 1964 году по заказу Международной организации здоровья фильм о борьбе с туберкулезом «Чудовище и вы», а вслед за ним — довольно оригинальную по графическому решению картину «Гав-гав». В ней выразительно передано чувство «собачьего превосходства», которое надменный пес испытывает ко всем остальным зверям. Но вот, как говорится, коса нашла на камень. Появляется гордый

и заносчивый кот, который не боится собачьего рычания. Обе стороны призывают на помощь подкрепление, прибегают к «психической атаке». Но оказывается, из всякого критического положения есть еще другой, шуточный выход. Внезапно соперничество оборачивается игрой — раздаются веселое мяуканье и лай, и все вместе поют одну песенку милыми детскими голосами.

Почти одновременно, в 1965 году, Анте Занинович создает, лучший, как мне думается, свой фильм — «Стена». Это размышление художника об особенностях человеческой натуры, о месте человека в мире, о различных типах отношения к действительности. Сюжет талантливой миниатюры основан на контрастном сопоставлении двух мировоззрений — творчески революционного и обывательски пассивного. Пока целеустремленный пролагатель новых жизненных путей, испробовав все другие способы, пробивает стену, жертвуя своей головой, мещанин — длинноносая трусливая фигурка в котелке и с тросточкой в руках — спокойно ждет в сторонке. Но вот проход открыт — стена сломана, и обыватель, чрезвычайно довольный собственной житейской мудростью и предусмотрительностью, пользуется предоставленной ему возможностью двигаться дальше. Однако дорогу ему преграждает новая, столь же грозная стена, у которой он так же усаживается на камешке, как и раньше, ожидая появления нового смельчака, готового не щадя жизни сокрушать стену.

На подобных же лаконичных контрастных сопоставлениях Занинович стремится строить и другие свои фильмы, которые он называет «формулами того, что происходит с человеком». Таков, например, фильм «Ноги» (1968), рассказывающий о столкновении между двумя рисованными человечками из-за огромного сапога, которым каждый из них хочет завладеть. Но в тот момент, когда наконец побеждает более сильный, появляется огромных размеров нога, надевает сапог и уходит.

Структурный принцип применен здесь тот же. Но «Стена», несмотря на прямолинейность решения темы, остается произведением несоизмеримо более глубоким и ярким по мысли. Недаром она получила установленную во Франции премию, носящую имя основателя рисованной мультипликации Эмиля Коля, и призы на шести международных фестивалях.

Рядом с триумвиратом З. Гргич, Б. Колар, А. Занинович к концу 60-х годов возникает фигура одного из самых значительных по силе образной мысли, масштабу таланта и художественных обобщений режиссеров нового поколения Загребской школы Неделько Драгича. В его творчестве мысль и чувство достигают гармонии, рисунок — острой выразительности. Это мастер, у которого есть и свой индивидуальный почерк и своя позиция в искусстве. Прежде чем заняться мультипликацией, он выпу-

стил книгу карикатур «Словарь для неграмотных», сотрудничал во многих журналах. Теперь этот опыт пригодился. Уже второй поставленный им фильм, «Укротитель диких лошадей», получает в 1967 году одну из главных премий на фестивале в Аннеси. Он создан по сценарию В. Мимицы и в какой-то мере несет на себе отпечаток его влияния, по-своему преломленного и преображенного, однако, Драгичем в его творчестве.

Это влияние и сходство можно обнаружить, пожалуй, в детальном изображении состоящего из бесчисленного множества замысловатых деталей гигантского механического коня, который олицетворяет современную технику и чем-то напоминает серые тона и причудливые конструкции «Малой хроники», с ее геометризмом и «остраненностью» форм, и, может быть, в самом выборе темы — «человек и технический прогресс»,— которой отдал такую дань Мимица. Однако трактовка проблемы здесь совершенно иная, и заключительная часть фильма, скорее, напоминает тот самый «оптимистический романтизм», о котором Александр Маркс говорил как об эмоциональном возбуждении, напоминающем ему восторженность душевнобольных. Трудный процесс укрощения «коня» Драгич показывает подробно, в создающих ощущение страшной реальной угрозы деталях. Маленький, еле заметный в сравнении с махиной металлического чудовища человек лишь каким-то чудом удерживается на поверхности его полированной спины. Он не раз оказывается сброшенным на землю, и кажется, что его уже ждет неминуемая гибель, когда он попадает внутрь, в безжалостный и совершенный механизм, стремящийся перемолоть и раздавить его своими поршнями и шестернями. Но — и тут открывается совершенно иной поворот темы — человек благодаря упорству, настойчивости, уму всякий раз выходит победителем из этого поединка. Ему удается укротить и «взнуздать» могучего коня, покорить его не физическим, а духовным своим превосходством. Так решают ныне эту не раз возникавшую в фильмах Загребской школы острую философскую дилемму сценарист Мимица и режиссер Драгич. Смирившийся и укрощенный конь современной техники, словно Пегас, распластав крылья, несет человека-победителя к звездам.

Если тема этого фильма подсказана сценарием В. Мимицы, то уже в следующих фильмах, где Драгич становится сценаристом сам, возникает совершенно иная, очевидно, глубоко волнующая его проблема. Он создает два острых антимещанских памфлета — «Идут дни» (1969) и «Тап-тап» (1972). В них режиссер демонстрирует свое поистине виртуозное умение нанизывать многочисленные трюки на единую «сквозную» мысль, развивающуюся стремительно, взрывающуюся сатирическим каскадом графических находок.

«Идут дни». — представленная в уничтожающе едких карикатурах история будничного существования обывателя, равно страдающего как от бытовых неурядиц и мировых катаклизмов (лишь жертвой которых, а не участником он способен быть), так и от повышенной сексуальности собственной супруги Матильды, само имя которой для него — вопль невыразимого отчаяния.

Фильм «Тап-тап» по теме близок известной картине советского режиссера Федора Хитрука «История одного преступления»: человек не может заснуть из-за раздражающего его стука. Но дальше шум этот у Драгича приобретает все более широкий символический смысл. Он не прекращается даже тогда, когда стены разлетаются от взрыва и герой продолжает лежать на своей железной кровати уже под открытым небом. Из спокойного, заурядного обывателя в ночном колпаке он превращается в готового на все воинствующего защитника собственного покоя.

Референдум кинокритиков, проведенный в рамках международных фестивалей мультипликационного кино в Мамайе (1970) и Аннеси (1971), в числе десяти лучших мультфильмов всех времен и стран назвал три картины югославских мастеров — «Суррогат» Душана Вукотича, «Идут дни» Неделько Драгича и «Стену» Анте Заниновича.

Но одно из лучших произведений югославской мультипликации — «Дневник» Неделько Драгича — было создано позже, через четыре года после референдума. Режиссер совершил поездку в США, и впечатления от нее легли в основу этой картины.

Сюжет фильма предельно прост. Его рисованный герой проходит, словно по кругам Дантова ада, через каменные джунгли современного капиталистического города. Его окружают многоярусные переплетения эстакад, громады небоскребов, бешеный поток уличного движения, его сознание атакуют неистовство рекламы, неудержимый натиск информации. Искусный карикатурист, Драгич делает мягкие сатирические зарисовки: из-под его пера возникают типы прожженных политиканов, «светских» дам, беззастенчивых бизнесменов.

Постепенно город, все больше напоминающий огромный, давший течь корабль, накреняется, оседает на дно. Это яркий символ обреченности безумного, бесчеловечного мира, где все продается, все проституируется. Проход по этому аду не остается бесследным для героя. Внутри него сидит теперь маленький, сжавшийся в комок эмбрион загнанной в угол человеческой личности — все остальное в нем задавлено, попрано. Так заклеймил режиссер антигуманизм буржуазного общества.

В этом фильме объединились, получили наиболее полное выражение основные мотивы творчества Неделько Драгича.

В конце 70-х — начале 80-х годов студия «Загреб-фильм» переживает новый период напряженных творческих исканий, связанных с приходом молодых талантливых режиссеров, выдвижением в первый ряд ярких творческих индивидуальностей, вызывающих, словно по принципу цепной реакции, активность и уже известных — ветеранов.

И, как раньше, возникает при этом новая серия одноминутных мини-фильмов: «Per aspera ad astra» («Через тернии к звездам») и «Стриптиз» Неделько Драгича; «Конец», «Икар I», «Человек, который должен был петь» Милана Блажековича; «Молитва» Радивоя Гвоздановича; «На дне», «Галерея», «Поцелуй» Златко Павлинича. Поток микрофильмов растет, они становятся все разнообразнее, изощреннее, все более перерастая рамки рисованного анекдота и становясь с точки зрения использованных художественных средств и жанра чем-то более значительным и необычным. Так, в течение двух минут экранного времени Милан Блажекович в фильме «Коллекционер» ставит очень живописную и пластически выразительную пародию на известный одноименный фильм Уильяма Уайлера. В ней огромная, редкой красоты бабочка, которую не сумел поймать чудаковатый собиратель насекомых, уносит и включает в свою уникальную коллекцию «человеческих экземпляров» его самого.

Несмотря на стремительно увеличивающееся число микрофильмов, создается впечатление, что югославские мультипликаторы в своих наиболее принципиальных работах все более отказываются от некогда характерной для них предельно сжатой и аскетичной формы графических фильмов — притч, вводят в рисованную киноминиатюру множество новых компонентов — от плоских марионеток и вырезок до документальных натурных кадров. Сюжеты тоже стали в ряде фильмов более свободными и разветвленными, и многое строится на развернутых ассоциациях, уподоблениях и метафорах, ироническом сопоставлении «параллельно» развивающихся образов. В этих фильмах меняется и характер одушевления, движение перестает быть стремительным, появляется «динамическая статика». Так, в оригинальном, хотя и несколько мрачном фильме режиссера Драгутина Вунака «Меж кубком и губами» (1970) на экране в продолжение всей картины в выразительных типажах изображена медленно движущаяся похоронная процессия. Этот символический кортеж непостоянен и изменчив. Из него все время кто-то уходит — уходит навсегда. Но жизнь продолжается, она, как говорится, берет свое, и надо уметь быть счастливым в любых, даже самых трудных обстоятельствах.

Совершенно необычен по яркости колористического решения фильм Павао Шталтера и Бранко Ранитовича «Маска красной смерти» (1970) — экранизация известной новеллы Эдгара По, удачно стилизованная под мастеров итальянского Средневековья и раннего Возрождения. Это, собственно, уже не столь привычный для фильмов загребских режиссеров-графиков «движущийся рисунок», а «оживающая» во впечатляющих красочных фресках мультипликационная живопись. А в своеобразном гротесковом фильме Николы Майдака «Время вампира» (1971) пластика движущихся фигур и рисунок, создающий обстановку действия, достигают почти скульптурной объемности.

Насколько были сильны на студии «Загреб-фильм» творческие позиции этого поколения режиссеров, видно и из того, что даже Душан Вукотич стал создавать картины («Opera cordis», «Ars gratia artis»), во многом близкие новой образной стилистике югославской мультипликации.

Содержательность, интеллектуальная емкость, одержимость философскими и моральными проблемами века, человеческая и общественная значимость затрагиваемых тем, напряженный поиск выразительных средств и возможностей, отвечающих художественной природе мультипликации, бескомпромиссно строгое и требовательное мастерство — таковы черты лучших фильмов Загребской школы, убедительно доказавшей, что в рисованном кино можно поднимать любые, самые большие и сложные проблемы.

Загребская школа рисованного фильма — выдающееся явление в мировой мультипликации. Ее творческий опыт и успех, естественно, стали примером для режиссеров и художников других югославских городов. На различных киностудиях в Белграде, Любляне, Сараеве, Нови-Саде, Скопле время от времени возникали небольшие творческие коллективы, работавшие над рекламными, детскими, научно-популярными, карикатурно-сатирическими мультфильмами. Некоторые из них, как, например, «Источник жизни», поставленный в 1969 году Николой Майдаком и Борисом Шайтинацем в Нови-Саде, или осуществленные Н. Майдаком здесь же, на студии «Неопланта-фильм», «Мир тишины» (1979), «Последний луч солнца» (1980), были показаны и награждены на международных фестивалях в Аннеси и Загребе.

Несколько фильмов на студии «Виба-фильм» в Любляне поставили Бранко Ранитович и Зденек Гаспарович; в Скопле, на студии «Вардар-фильм»,— Петар Глигоровский, известный художник-карикатурист Дарко Маркович и другие. Эти работы, расширяющие и обогащающие наши представления о современном состоянии рисованного кино в Югославии, имеют большей

частью спорадический характер и не вносят чего-то нового в общую оценку развития мультипликации в этой стране.

Опыт Загребской школы, как и некоторые другие национальные школы рисованного и кукольного кино социалистических стран всесторонне разработавшей изобразительную и драматургическую структуру мультипликационной притчи и анекдота, убедительно показал, что в руках оригинального и изобретательного мастера эти жанровые формы с их выразительной и остроумной игрой сюжетных поворотов, многозначностью иносказания и символико-метафорической образности сохраняют свою глубинную содержательность, неисчерпанность заложенных в них художественных возможностей. Как и сказка, притча остается одним из главных жанров короткометражной мультипликации. И хотя творческая мысль художников все чаще обращается в последнее время от редуцированного фильма ко все более разнообразным и нередко неожиданным и сложным драматургическим структурам, притча по-прежнему служит емкой и экспрессивной жанровой формой, активно используемой не только для прямого выражения идей, но и для создания образа-характера. Ярко проявившееся в лучших фильмах Боривоя Довниковича и некоторых других режиссеров стремление развивать и углублять характеры мультипликационных персонажей с годами утверждает себя как одна из наиболее плодотворных тенденций в творчестве мастеров Загребской школы.



Венгерская студия «Паннония»

Мультипликация родилась в Венгрии через несколько лет после освобождения страны от фашизма. Ее рождение связано с именем режиссера Дьюлы Мачкашши, возглавившего работу по созданию творческого коллектива — зародыша будущей мультстудии «Паннония», центра венгерского мультпроизводства. Под его руководством был выпущен в 1951 году первый цветной рисованный фильм «Алмазная денежка петушка» — экранизация венгерской народной сказки. За ним последовали экранизации еще нескольких народных сказок. Так с самого же начала своего развития венгерская мультипликация обратилась к фольклору, к национальному литературному и изобразительному наследию.

Первое десятилетие венгерского мультфильма было периодом накопления творческого опыта, постижения художественных возможностей мультипликации, усвоения уже существовавших форм и решений, в частности, оно было, как и в других социалистических странах, отмечено влиянием диснеевской стилистики (например, фильм-басня Мачкашши «Ненасытная пчелка», 1958). Одновременно продолжались настойчивые поиски своего собственного пути. Наиболее ощутимо результаты этого напряженного процесса внутреннего развития сказались в 1960—1961 годах, когда Дьюла Мачкашши и Дьердь Варнаи впервые выпустили свои совместно поставленные фильмы «Карандаш и резинка» и «Дуэль», сразу же приобретшие широкую известность в Венгрии и за рубежом.

«Действующие лица» первой из этих картин обозначены в самом ее названии. Попав в руки к мультипликаторам, они перестают быть обычными вещами, становятся обобщениями, символами. Карандаш, способный рисовать, олицетворяет творческое начало, резинка, стирающая его рисунки,— разрушительное. Фильм в лаконичных образах, с помощью скупых изобразительных средств выражает мысль о непобедимости творческого начала в жизни, утверждает силу человеческого разума и справедливости.

На принципе символического изображения противоречий основана и «Дуэль». Изобретательно развернут в ней поединок ученого с милитаристом, изображенным в виде самого бога войны Марса. В критический момент ученый сковывает своего про-

тивника, разлагая его на простейшие элементы. И снова магический жезл знания возвращает превращенным в орудия разрушения вещам их прежний мирный облик и смысл. Новизна и сила этих рисованных миниатюр заключалась в том, что глубина и острота мысли сочетается в них с предельной простотой решения, что аллегорические образы, вполне естественные в мультипликации, не становятся здесь отвлеченными категориями добра и зла, а наполнены живым, актуальным содержанием, затрагивают волнующие современные проблемы.

Успех венгерского рисованного кино был подтвержден и высокими наградами, которые эти фильмы получили на больших международных кинофестивалях: «Карандаш и резинка» — в Карловых Варах, «Дуэль» — в Канне и Оберхаузене. Выпущенный вслед за ними жизнерадостный, полный поэзии и романтики фильм «Мяч в красную крапинку» Тибора Чермака, выражающий гармоничность детского сознания и отношения к миру, был удостоен в 1961 году «Золотого льва» на фестивале юношеских фильмов в Венеции. Венгерская мультипликация вступила в пору своего расцвета и мирового признания.

Отдавая сегодня должное основателю венгерской мультипликации Дьюле Мачкашши, умершему в 1971 году и оставившему около тридцати картин, следует отметить, что он умел находить интересные темы и неожиданные решения в самых различных жанрах рисованного кино. Остроумный научно-популярный мультфильм «1, 2, 3», созданный по заказу ЮНЕСКО и рассказывающий об истории математики; серия детских фильмов с постоянным героем Пети — попытка изобразить чудотворную технику завтрашнего дня; цикл сатирических картин, представляющих выразительные мультипликационные карикатуры на современные нравы; фильм «Маленький человек, большой город», в котором режиссер одним из первых в мультипликации затронул острую тему охраны окружающей человека среды и высмеял издержки безоглядной «урбанизации» природы. В картине «Романтическая история» (1966) Мачкашши выступает против черствости, равнодушия, эгоизма. Наконец, в последние годы жизни, продолжая работать со своим неизменным соавтором Дьердем Варнаи, мастер создал несколько предельно кратких фильмов, в которых с позиций социалистического гуманизма рассмотрены большие общечеловеческие проблемы — войны и мира, разоружения («Человек и глобус», «Оружие»). Его фильм «Старуха», рассказывающий о женщине, побеждающей пришедшую за ней смерть, невольно перекликается с одним из мотивов известной горьковской стихотворной сказки. Творчество режиссера было отмечено премией имени Белы Балаша.

Коллеги и ученики Мачкашши продолжили и развили многое

из того, что он начал, значительно расширив круг тем и жанров, доступных мультипликации. Их герои совершают стремительные путешествия в прошлое и будущее, обращаются от сказок о современности и от повседневной реальности в область безудержной фантазии. Наряду с рисунком все шире используется самая разнообразная техника — фотомонтаж и вырезки из бумаги, объемный мультфильм, одушевленная мультсъемкой живопись.

С начала 60-х годов все большее место начинают занимать в венгерской мультипликации рисованные серийные фильмы. Широкую известность во многих странах получила серия фильмов с Густавом, одним из наиболее удачных постоянных персонажей современной мультипликации. Инициаторами и главными постановщиками фильмов этой серии были Йожеф Непп и Аттила Даргаи, фигурку самого героя придумал Марцелл Янкович, а затем в работу над серией включились и другие режиссеры — Йожеф Гемеш, Тамаш Сабо Шипош, Бела Терновски,— осуществившие таким образом свои первые постановки. Успех серии «Густав», выпускаемой с 1964 года, был настолько велик, что вслед за первыми тринадцатью студия создала еще двадцать один фильм, и общее число картин-эпизодов к концу десятилетия достигло шестидесяти восьми, а в 70-е годы было сделано еще 52 фильма с этим персонажем. Популярность «Густава», на мой взгляд, объясняется тем, что в его юмористических сюжетах затронуты многие самые простые, повседневные житейские проблемы рядового человека, «гражданина с улицы», как его называют сами венгры. Эпиграфом к серии стала поговорка «все мы люди, все мы человеки». Удача этого образа, творчески развивающего на новом этапе истории мультипликации лучшие стороны диснеевских серий, и заключена, несомненно, в умении остроумно показать всевозможные, пусть иногда и мелкие человеческие слабости и недостатки в смешном, окарикатуренном виде, причем на примере героя отнюдь не сказочно-фантастического, а такого, которого любой из зрителей соизмеряет с самим собой, так как он может оказаться в подобных же ситуациях. Именно в будничности мультперсонажа, отличающей его и от человечка Попеску-Гопо и от постоянного героя югославского рисованного цикла профессора Бальтазара, — главная черта своеобразия серии «Густав», особая действенность ее юмора.

«Пети» и «Густав» были в венгерской мультипликации первыми сериями с постоянными героями, за которыми последовали другие рисованные и кукольные серии. Это прежде всего созданная Аттилой Даргаи, автором известного фильма «Вариации на тему дракона», и Йожефом Неппом серия фильмов о приключениях двух мальчиков, земного Марци и космического

чё, дающая возможность интересного сопоставления совершенно разных характеров. Большую серию экранизаций басен Лафонтена по заказу французского общества, пропагандирующего творчество этого писателя, поставил Аттила Даргаи. Постановку оригинальной фантастической серии «Семья Мезга», в которой наши современники вступают в общение с представителями XXX века, осуществили Йожеф Непп, Бела Терновски и другие режиссеры. Для телевидения было выпущено еще несколько серий: «Казанова против Синей Бороды» режиссера-кукольника Иштвана Имре, юмористический познавательный цикл Тамаша Сабо Шипоша с постоянным персонажем — доктором социологии, популярные серии мультфильмов для детей «Петух и курица» и «Пес Фракк — гроза кошек». Широкую популярность у венгерских телезрителей приобрела и серия, в которой действуют два комических персонажа — клоуны Зим и Зум.

Особое место в венгерской мультипликации занимает творчество двух выдающихся мастеров живописного стиля — Дьердя Коваснаи и более молодого, но не менее талантливого Йожефа Гемеша.

Дьердь Коваснаи (1934—1984), вначале работавший на студии «Паннония» как сценарист и заведующий литературной частью, в 1963 году поставил свой первый, оригинальный по изобразительному решению фильм «Монолог» — рисунки сочетались в нем с цветными вырезками из иллюстрированных журналов. Дальнейшие поиски выразительных средств привели режиссера к созданию его знаменитой картины «Метаморфозы» (1965) — методом «живописи под аппаратом». Вместо обычных в мультипликации рисунков и движения на экране предстали написанные маслом две неподвижные головы — юноши и девушки, — и этот «двойной портрет» преображался на глазах у зрителя с каждым новым мазком. Менялось выражение глаз и мимика персонажей, их возраст. В этой «живописной импровизации» перед нами, в сущности, проходила вся человеческая жизнь. Фильм был высоко оценен прессой и зрителями и получил на фестивале в Мангейме в 1965 году высший приз — «Золотой дукат».

В конце 1965 года Коваснаи завершает работу над еще одним оригинальным фильмом, «Ра́дость света», в котором использована комбинация рисунков и фото. Это картина о шахтерах, о необычном подземном мире, в котором они работают, об упорной схватке между человеком и нелегко отдающей ему свои дары мертвой природой. Выразительно показан в фильме, ставшем апофеозом труда, спуск шахтерской смены в черные глубины шахты и особенно — возвращение ее после трудового дня в мир полный красок и света, радости жизни.

Жанры, в которых работал этот мастер, необычайно разнообразны. Используя серию картин Деже Корнишша, он в фильме «Дневник художника» (1968) показывает мастерскую живописца. В фильме «Длинные волны» (1970) методом «живописи под аппаратом» рассказано о роли радио в жизни современного человека. Фильм «Са ира» (1974) — живописно-эпическое изображение французской революции 1789 года, с мастерски выписанными динамическими портретами Марата, Робеспьера и других политических деятелей, озвученное песнями тех времен. В фильме «Пенистая ванна» (1979) он создает первый в венгерском рисованном кино фильм-мюзикл.

Но именно «Метаморфозы» были открытием нового живописного стиля, который по-своему использовал затем Йожеф Гемеш. Первый же его фильм, «Концертиссимо», получил в 1968 году на Международном фестивале в Кракове специальный приз жюри «Золотой дракон», премии на фестивалях в Чикаго и Мишкольце.

Эта трехминутная картина — одно из самых ярких произведений венгерской мультипликации. Она построена на парадоксальном сопоставлении двух, казалось бы, несопоставимых понятий — война и концертное представление. Этот необычный «конфликтный параллелизм» создает неожиданный гротесково-сатирический эффект и придает фильму острое публицистическое звучание. Как это бывает перед началом концерта, эстрада заполняется музыкантами, зал — публикой. Инерция привычки столь сильна, что обе отделенные друг от друга части зала — оркестр и публика — живут своей особой жизнью, не замечая ничего из ряда вон выходящего. А между тем готовящийся грандиозный концерт совершенно экстраординарен. Музыканты одеты в военную форму, у них на головах каски, их инструменты — боевые орудия всех родов и калибров. И сам их выход, скорее, напоминает перегруппировку воинской части, установку артиллерийской батареи, а не «рассаживание» оркестрантов. Все это происходит необычайно быстро. Наступают секунды, когда все замирает, словно перед грозой или первыми аккордами пленительной музыки. Дирижер взмахивает палочкой. И мы видим, как нарядная концертная публика, в вечерних туалетах, модных прическах, с биноклями и лорнетами, валится во все стороны под беспощадным огнем орудий. Алогизм, парадоксальность происходящего становится концентрированным образным выражением бессмысленности войны. Благодаря своей эмоциональной силе этот фильм звучит как предостережение, как призыв к бдительности, к активности и единству защитников мира.

В такой же яркой живописной манере, прекрасно сочетающейся с выразительным рисунком, Йожеф Гемеш создает еще

несколько фильмов, из которых, пожалуй, наиболее значителен его «Парад» (1970) — беспощадно злое и меткое разоблачение антигуманистической сущности милитаризма.

Уже в первое десятилетие своего существования студия «Паннония» выдвинула целую плеяду талантливых режиссеров со своим оригинальным творческим почерком. Интересно разрабатывает жанр мультфильма-песни, используя традиции и элементы национального фольклора, Жолт Рихли. В очень своеобразных по манере изобразительного решения картинах «Соленая бурда» и «Порядок в доме» Петер Сабослаи зло бичует мещанство, эгоизм, воинствующее самодурство. В 1972 году на Международном фестивале в Загребе получил премию фильм Белы Терновски «Современные методы тренировки», в котором в серии лаконичных карикатурно-пародийных зарисовок остроумно представлены «способы интенсификации» спортивных достижений.

Художественную зрелость и весомость того, что вносит в национальную школу мультипликации более молодое поколение, с особой силой ощущаешь, знакомясь со своеобразной трилогией фильмов режиссера Шандора Рейзенбюхлера, пронизанной высокой гражданской страстностью. Один из них, «Похищение солнца и луны» (1968), удостоен в 1970 году высшей премии, «Золотого пеликана», на фестивале в Мамайе. Оживающий в ярких символах и экспрессивной пляске фигурок национальный орнамент; дракон, похищающий небесные светила, и другие народно-фантастические образы этой картины наполнены острым современным содержанием, жизнеутверждающими идеями борьбы против мрачных сил реакции, войны, угнетения. Принципы сочетания переосмысленных традиционных мотивов с актуальной, насыщенной философско-политическим смыслом современной темой Шандор Рейзенбюхлер развивает и в следующем своем фильме, «Век варваров» (1970), в котором неожиданность сопоставляемых в коллажах образов помогает создать выразительный контраст между имеющей глубокие жизненные корни древней культурой народа и насквозь милитаризованной псевдоцивилизацией агрессоров; обнажить жестокость и бесчеловечность войны во Вьетнаме. На этом же принципе коллажа основан и третий фильм режиссера, «1812 год», посвященный Отечественной войне русского народа против наполеоновского нашествия и озвученный музыкой П. И. Чайковского (специальный приз жюри на фестивале в Канне). «Мои фильмы отличаются тем, — подчеркивает автор, — что рассматривают не проблемы человеческого существования, а общественные движения» [1].

Один из наиболее ярких режиссеров в венгерской мультипликации — Марцелл Янкович, активный участник серии «Густав», создавший в ней более тридцати фильмов.

Большой успех и первую международную известность Янковичу приносит, как это ни парадоксально на первый взгляд, рекламный фильм «На крыльях мечты» (1963), созданный по заказу авиакомпании «Эйр Индия». Но в разнообразии сменяющихся пейзажей, в свободе и оригинальности мультипликационного одушевления виден сложившийся мастер, работающий уверенно и целеустремленно. Теперь за каждой новой его картиной внимательно следят на мультипликационных фестивалях. Его фильм «Торжественное открытие моста» (1969) подтверждает, что это художник остросатирического ви́дения, выработавший собственный стиль лаконичного фильма-карикатуры. Выразителен рисунок огромного моста, перевязанного красной ленточкой и готового к пышной церемонии. Солидный мужчина во фраке берет преподнесенные ему служителем ножницы. Кажется, все идет своим обычным, строго установленным чередом. Но ножницы не могут перерезать ленту. Приносят нож, затем пилу, но опять ничего не получается. Паяльная лампа, дрель сменяют друг друга — ленточка не поддается. Последним приспособлением, к которому прибегают, оказывается взрывная капсула, но она уничтожает ленточку вместе с мостом. Этот сатирический ход невольно протягивает линию от современной карикатуры к фольклорным образам, а также заставляет вспомнить фильмы другого талантливого мастера — болгарского режиссера Доньо Донева, обычно прибегающего к подобного же рода сюжетам, для того чтобы уязвить сатирическим жалом атавизм человеческой глупости.

В 70-е годы Марцелл Янкович вырабатывает свою особую манеру художественной трактовки предельно лаконичной рисованной ленты, напоминающей своеобразное графическое эссе. Он создает скупые и строгие по средствам выражения черно-белые напряженно-экспрессивные фильмы-притчи: «Глубокая вода» (1971), о ценности человеческой жизни, отстаиваемой в страданиях и борьбе, и о преступности равнодушия, — фильм, по выражению М. Янковича, «идет как раз столько времени, сколько человек выдерживает под водой»; «Сизиф» (1974), в котором восхождение к вершине воспринимается как апофеоз человека, трудом пробивающего себе дорогу к свету и счастью; «Борцы» (1977), двухминутная картина о скульпторе и его произведении, как бы создающих в процессе ваяния друг друга, — размышление о сложных путях творчества, его влиянии на художника. Последняя из этих работ режиссера получила высший приз, «Золотую пальмовую ветвь», в Канне и «Гран при» в Оберхаузене. «Я двигаюсь как бы по двум рельсам, — говорит о себе М. Янкович, — один — цветной, другой — черно-белый... Я убежден, что с помощью черно-белого решения можно добить-

ся гораздо более концентрированного эффекта, чем в цветном фильме»[2].

Его фильмы добрые и мужественные в одно и то же время. Особенно это относится к самому большому начинанию Марцелла Янковича — первому венгерскому полнометражному рисованному фильму «Витязь Янош», который он поставил по знаменитой поэме своего великого соотечественника Шандора Пётефи. Фильм был создан в 1973 году, к стопятидесятилетию со дня рождения поэта. Смелость этого замысла определяется не только тем, что литературной основой картины стало произведение, состоящее из двадцати семи эпизодов и полутора тысяч стихов, отличающееся не только сложностью драматургической структуры и значительностью содержания, но и тем местом, которое занимает в национальной поэзии и культуре ее автор.

Марцелл Янкович возглавил большой творческий коллектив, создавший фильм. В процессе работы над картиной был учтен весь художественный опыт, накопленный студией, — в этом фильме как бы слились все основные потоки современного венгерского рисованного кино. В нем проявилось и остродраматическое ви́дение, отличающее известных режиссеров Тамаша Сабо-Шипоша и Петера Сабослаи, выступающих в данном случае в качестве сценаристов. В фильме ярко проявилось умение соединить поэтическую фантастику с современностью, характерное для творчества Марцелла Янковича, являющегося также и соавтором сценария. В полной мере проявилось в картине и мастерство изобразительной выдумки современного рисованного гэга, которым виртуозно владеют режиссеры и художники Йожеф Непп и Бела Терновски.

И, наконец, искусство символического пейзажа, основанное на использовании богатых мотивов национального фольклора, и в частности народного орнамента, представленное Желтом Рихли, создавшим декорации к фильму. Из всего многообразия форм и стилистических тенденций возникла лента художественно цельная и законченная. За 19 месяцев работы было создано более 70 тысяч рисунков, чтобы на мультэкране возник фильм, длящийся 80 минут, ожили герои поэмы Пётефи. Выйти за становящиеся тесными рамки карикатуры в мультипликации, создать произведение поэтически емкое, развернутое, наполненное многообразными зрелищно-эффектными сценами и философски осмысленным содержанием, — такова была задача, которую поставил перед собой возглавляемый Янковичем коллектив. И эта задача была выполнена. Принципиальная удача фильма в том, что благодаря возможностям мультипликации реальность и вымысел соединяются в нем естественно и непринужденно, эпическая и лирическая стихия поэмы не противопоставлены друг дру-

гу, а составляют единую атмосферу поэтического мира, в котором персонаж и авторское к нему отношение представлены полно и неразделимо. «Полное обновление в мультипликации, — считает Марцелл Янкович, — станет возможным только в том случае, если мы сумеем прорваться в более философски осмысленное содержание, найдем для него новые формы художественного языка» [3].

Сила этой ожившей на экране в зримых рисованных образах сказки в том, что, отбросив многие второстепенные детали огромной эпической поэмы Пётефи, фильм доносит до зрителя ее главную идею — мечту поэта о счастье, о волшебной стране справедливости, любви. Достичь той страны — высшая земная цель его героя. Именно эта целеустремленность, верность высоким поэтическим идеалам прекрасного, воплощенным в образе Илушки, жизненная полнокровность и оптимизм народной натуры делают Яноша не только традиционно-сказочным, но и вполне современным по своему складу героем.

Как и полагается в сказке, с ее неизменным добрым концом, Янош бросает розу, сорванную на могиле Илушки, в озеро бессмертия — и вновь обретает свою возлюбленную, которая выходит к нему из расступившихся волн. Так кончается этот фильм, знаменующий собой новый этап зрелости венгерской мультипликации. Картина не лишена недостатков: обилие используемых выразительных средств и изобразительных находок временами кажется чрезмерным, излишне перегружающим ткань произведения. Выразительная сама по себе, музыка композитора Дьюлы Гаала, основанная на мотивах народных песен, которая могла бы быть действенным элементом драматургии, к сожалению, всего лишь сопровождает изображение. Но все это не умаляет принципиального значения картины для развития венгерского рисованного кино. Она была широко показана во многих странах и высоко оценена прессой.

Стилистика фильма вызвала, однако, споры. Некоторыми критиками подчеркнутая стилизация изображения, выписанная контурность фигур были восприняты как чересчур однообразные и навязчивые, у других они вызвали ассоциации с вышедшим за несколько лет до этого английским полнометражным фильмом «Желтая подводная лодка». Сопоставления эти достаточно поверхностны. Идейный строй венгерского фильма, его поэтическая направленность и содержание, естественно, совершенно иные и, думается, не дают серьезных оснований для подобных сближений.

Впервые приступая к такой большой картине, трудно было отказаться от контурности рисунка, диктуемой и техническими условиями исполнения. «Все было для нас в новинку, — говорит,

объясняя эту сторону работы над фильмом, М. Янкович, — ведь на «Паннонии» никогда еще не делалась подобная экранизация, для которой нужно было найти соответствующий мир графических образов. Требовалось согласовать работу примерно 150 человек, так чтобы между рисунками не возникало стилистического разнобоя. При этих вынужденных обстоятельствах проволочно-контурная техника, на которой мы остановили свой выбор, представлялась идеальной» [4].

Без преувеличений можно сказать, что «Витязь Янош» открыл новый период в развитии венгерской мультипликации. Именно с этого фильма от многосерийности малых форм ее мастера делают важный шаг к драматургии широкого дыхания (давшей в советской мультипликации такие, например, фильмы, как «Новый Гулливер», «Конек-горбунок»), к большим, социально значимым полотнам. Вслед за ним студия «Паннония» планирует съемки новых полнометражных картин, мультэкранизаций известных произведений венгерской литературы, народных сказок и преданий.

В том же 1973 году Йожеф Гемеш совместно с американским режиссером Биллом Фейгенбаумом заканчивает на студии «Паннония» работу над еще одной полнометражной рисованной лентой, фильмом для детей «Гиппопотам Хуго», решенным в традиционном диснеевском стиле.

Теперь производство полнометражных картин становится постоянным. В 1976 году Аттила Дергаи создает фильм по известной венгерской сказке XIX века «Лудаш Мати»; в 1981 году Марцелл Янкович, завершив экранизацию для телевидения серии «Венгерские народные сказки», ставит вторую свою полнометражную ленту, по народной сказке «Сын белой кобылицы». Все эти фильмы, однако, значительно слабее «Витязя Яноша» и представляют интерес главным образом как продолжение «феномена полнометражного фильма», последовательно утверждаемого студией. В ее дальнейших планах в этой области — экранизация классических произведений венгерской литературы, осуществление мультипликационных версий «вечных образов» европейской классики — Дон Кихота, Дон Жуана.

В венгерской мультипликации всего два известных режиссера-кукольника, творчество которых получило международное признание,— Иштван Имре и Отто Фоки.

Иштван Имре — основатель венгерского кукольного фильма. Первый кукольный фильм, с которым он выступил, продолжавшийся почти полчаса, — «Сказка о никудышном кувшине» (1956). Режиссер в равной мере умеет использовать в своих фильмах как сказочные сюжеты, так и современные темы. Его следующий фильм, «Зябкий король» (1957), поставлен по из-

вестной венгерской сказке Ференца Моры. Выразительны куклы Отто Фоки, выступающего в качестве художника. Король всегда дрожит от холода. Его лечат, но безуспешно. В трактовке персонажей и в изобразительном решении фильма чувствуется влияние Иржи Трнки. Леса королевства идут на дрова, срублены деревья в саду, но королю все холодно. Он приказывает разобрать дома на дрова. Но тут во дворец приводят бездомных детей, которым так же холодно, как ему; король делится с ними теплом, и ему самому становится тепло.

Пробуя свои силы в современной теме, Иштван Имре ставит затем сказку на основе веселых стихов Шандора Вёреша «Соперники» (1958). Однако первый настоящий успех приходит к нему с фильмом «Приключение в Сент-Галлене» (1961), где он, используя фольклорный сюжет, не без юмора рассказывает о нашествии кочевников на монастырь. Полные экспрессии динамичные массовые сцены, выразительные характеристики кукольных персонажей — монахов и воинственных всадников, — яркий национальный колорит — все это было необычно и ново в то время для венгерской мультипликации и привлекло внимание к этому фильму.

Режиссер, однако, не любит повторяться. В совершенно ином стиле выдержан его фильм «Столикий Билл» (1967, художник Отто Фоки). Здесь герои фильма предельно условны — это два бильярдных шара, один из которых обладает магической способностью трансформироваться и становиться таким образом непобедимым. Здесь использован прием подчеркнутой условности кукольного персонажа, нечто вроде того изобразительного решения, которое принесло когда-то успех Сергею Образцову с его куклами — шариками бибабо.

В поисках ярких средств выразительности Имре обращается к венгерскому народному творчеству и в следующем своем фильме, «Свадьба в Шомоги» (1968), изображает обычаи и быт крестьян: красочно представлены в облике персонажей деревенские типы, национальные свадебные костюмы и песни, а головы кукол стилизованы и напоминают расписанные глиняные горшки, развешанные тут же, на жердях частокола.

В конце 60-х годов, когда венгерская мультипликация все настойчивее и последовательнее приступает к созданию серийных заказных фильмов, Иштван Имре вместе с Отто Фоки также начинают работать над сатирическими сериалами для телевидения «Воспоминания знаменитого охотника» (1968—1969) и «Казанова против Синей Бороды» (1970—1971), затем ставят детский сериал «Приключения мастера Мекка» (1973). Осмеянию делячества и карьеризма посвящен фильм «Наш друг Штукс делает карьеру» (1977), в котором в интересно воспроизведен-

ной и стилизованной атмосфере конца прошлого века развернут сюжетный мотив похождений авантюриста — «делового человека», лишенного нравственных принципов и до поры до времени преуспевающего в условиях буржуазного общества.

Отто Фоки приступил к работе в объемной мультипликации на несколько лет позднее, чем Иштван Имре, выступал вначале как рисовальщик, получивший известность благодаря своим выставкам на родине и за рубежом. Затем он работает как художник — создатель кукольных типажей, а в 1962 году ставит свой первый фильм — «Успех», сатирически изображающий молодого эстрадного певца, карикатурно дергающегося в ритмах современной западной музыки.

После нескольких фильмов с обычными куклами Фоки открывает для себя ту простую истину, что мир обиходных предметов, использованных в объемной мультипликации, приобретает особую выразительность в пародийно-гротесковом фильме. Он ставит получивший широкую известность фильм «Украли витамин» (1966), где в роли гангстеров, похищающих яблоко, выступают боксерская перчатка и ее подруга — изящная вязаная дамская перчатка. Это веселая и остроумная пародия на детектив с ограблением, где в роли ночного сторожа, обнаружившего похитителей, оказывается карманный фонарик, с преследованием, где роли полицейских исполняют отвертка, молоток, лупа, транзистор. Напав на след, обнаруженный лупой, стражи порядка обезвреживают преступников, а яблоко оказывается в руках мальчика (живой исполнитель), который с аппетитом его съедает. Особенно выразительна в фильме собака — старый ботинок с «оскаленной» гвоздями подошвой.

Увлечение техникой «предметных» фильмов, которую Отто Фоки всесторонне разрабатывает, приводит режиссера к еще нескольким ярким и оригинальным по образному решению картинам, — таким, как «Большое соревнование» (1968) или «Бобовый фильм» (1975). Но наиболее интересным, значительным по замыслу и исполнению следует признать его фильм «Проверенные предсказания» (1968), удостоенный премий на нескольких международных фестивалях.

По своему жанру это тонкая, полная язвительной иронии пародия на фантастические фильмы, авторы которых пытаются самоуверенно предсказать будущее в его конкретном выражении. Сюжет фильма прост. Маленьким, величиной с букашку, жителям планеты Дзета из межпланетных сплетен и пересудов становится «доподлинно известно», что планета Земля перестала существовать и лежит в развалинах в результате страшного военного конфликта. С целью проверки «мудрого предсказания» крошечный космический аппарат инопланетян — «летающая та-

релка», напоминающая дамскую пудреницу или пепельницу,— отправляется на Землю и опускается на стол одного из ресторанов. Тут и происходит исследование неизвестного им земного мира «по всем правилам» научной фантастики. Над аппаратом появляется красный, похожий на цветок локатор, затем из люка выходят астронавты. Огрызки сухаря, которые они рубят геологическим топориком, гигантские спички, обглоданный хвост селедки — все это выглядит для них как явные признаки глобального катаклизма. Один из астронавтов лезет в фужер — и чуть не тонет в недопитом вине, пьянеет. С трудом возвращаются они в свой миниатюрный летательный аппарат-тарелку, который, ничего не подозревая, берет в руки подошедший к столу официант, с удивлением взирающий на то, как она улетает с его ладони.

Фильм говорит о том, как важно, чтобы факты, на которые опираются умозаключения и выводы, были достаточны и всесторонне взвешены, как легко ошибиться во всевозможных легкомысленных фантастических предсказаниях. И хотя этот парадоксальный рассказ-пародия повествует о мнимой катастрофе, он является также предупреждением о реальных опасностях, угрожающих всеобщему миру на нашей планете.

К сожалению, обращение к серийным фильмам, предназначенным для телевидения, которые Отто Фоки ставит один (например, детский фильм «Мирр-Мурр», 1973—1975) или совместно с Иштваном Имре (уже упоминавшиеся «Воспоминания знаменитого охотника» из 26 выпусков и др.), несколько отвлекает мастера от этой плодотворной линии его творчества. Однако и тем, что он уже сделал, Отто Фоки внес свой заметный вклад в разработку объемной мультипликации, основанной на технике «оживающих предметов». Умение использовать натурные объекты сочетается в его творчестве с изобретательным мастерством стилизации и пародирования. Так, в своеобразной оперебуфф «Дезадора» (1983) Отто Фоки разыгрывает стилизованное музыкально-комедийное представление, с пародируемыми мелодраматическими страстями, ариями, исполняемыми по-итальянски, с традиционными оперными ситуациями и атрибутами, героями которого являются флаконы со всевозможными косметическими препаратами — лосьонами, освежающими жидкостями и т. д. (героиня — флакон дезодоранта).

Разработанную Отто Фоки технику «предметной» мультипликации в сочетании с пластилиновыми фигурками оригинально применяют в комедийно-сатирических мультфильмах молодые, талантливые режиссеры, пришедшие на студию в конце 70-х годов, — Чаба Варга (например, его картина «Обед») и Ференц Сабо («Автомобиль»).

Несомненный интерес представляют попытки в области пиксиляции, которые, используя фольклорные мотивы, предпринимает в последнее время молодой режиссер Ференц Варшани.

Все большее значение в работе студии «Паннония», в новой, отпочковавшейся от нее мультипликационной мастерской, расположенной недалеко от Будапешта, в Кескемете, и на студии в городе Печ, приобретает творчество режиссеров и художников молодого поколения. Своеобразен по стилистике фильм дочери Дьюлы Мачкашши, Катлин Мачкашши, «Небылица» и ее картина «Нажатием кнопки», основанная на рисунках детей от 3 до 14 лет и рассказывающая о том, каким они представляют себе будущее. Чудеса техники, полная механизация быта и сферы обслуживания, роботы, представленные во всех областях жизни, помогающие людям и защищающие их в трудную минуту, прогресс в исследовании космоса и глубин океана, искусственное управление климатом и погодой — все это, преломленное сквозь призму непосредственной и необычно изобретательной детской фантазии, создает многокрасочную панораму этой необычной ленты. Оригинален и высоко оценен на нескольких международных фестивалях фильм молодого режиссера Ференца Рофюша «Муха», в котором привычный для человека мир дома увиден глазами влетающего в окно насекомого. Смело и выразительно использует Ференц Варшани в серии своих этнографически живописных, интересно обыгрывающих фольклорный материал фильмах метод, основанный на пиксиляции. Не менее изобретательны и самобытны в своих фильмах Иштван Орос, Чаба Варга, Чаба Сoради и другие молодые режиссеры.

Если первое десятилетие было для венгерских мультипликаторов периодом нащупывания путей в искусстве, то два последующих стали временем активной и всесторонней разработки основных жанров мультфильма и типов изобразительного решения, завоевывания постоянного внимания и интереса широкой детской и юношеской аудитории.



Польская мультипликация

Как и в других социалистических странах, в Польше до войны не существовало условий, необходимых для создания национальной мультипликации. В 30-х годах было выпущено лишь небольшое количество рекламных рисованных фильмов. Интерес к мультипликации как к искусству возник вскоре после освобождения страны от фашизма в связи с общим подъемом культуры и национализацией кинопромышленности, открывавшей перед всеми видами кино новые перспективы. Постепенно этот вид киноискусства получил широкое развитие.

Четыре студии, в которых сосредоточено мультипликационное производство, выпускают теперь более ста фильмов в год. Характерная черта польской мультипликации — исключительное разнообразие жанров, стилей и направлений, в которых она развивается. Для польских мастеров и критиков это часто служит основанием отрицать правомерность самого понятия единой национальной школы мультипликации.

Суждение о многогранности польской мультипликации справедливо. Вряд ли, однако, это явление искусства (и, думаю, с этим согласятся и польские критики) можно было бы механически пересадить на какую-либо иную почву. Оно — естественный результат традиций национальной культуры, в частности изобразительного искусства (прежде всего плаката, журнальной графики и карикатуры) и кукольного театра, — традиций, помноженных на достижения других областей современного художественного творчества, на идеологию и мораль социалистического общественного строя, реально существующего и развивающегося в Польше.

Анализируя художественные достоинства и характер развития тех национальных мультипликаций, которые намного однороднее и цельнее по своим стилистическим признакам, чем польская, — например, чехословацкое искусство кинокуклы или Загребская школа рисованного фильма, — нельзя не заметить, что их идейно-эстетическое богатство и оригинальность, как было показано в посвященных им разделах, огромны. Следует также подчеркнуть, что стилистические признаки — отнюдь не единственный и не самый главный критерий, определяющий художественную общность искусства. В основе ее лежат куда более глу-

бокие социальные, идеологические и психологические причины и исходные импульсы, от которых в конечном счете зависит развитие художественного творчества, эстетическая реальность, отражаемая в фильмах. Для социалистической культуры в целом, для различных ее художественных сфер и областей характерно диалектическое единство общего и особенного, при этом единство и многообразие не исключают друг друга: единство существует в многообразии, многообразие — в единстве.

Польская мультипликация с первых же шагов испытала на себе мощное влияние социальных импульсов: материальная поддержка государства, забота о воспитании творческих кадров, организация студий, общий подъем нации во всех областях духовного производства после победы над фашизмом дали себя знать и в этой сфере искусства.

Рекламные кукольные фильмы в Польше Нестор объемной мультипликации Зенон Василевский пробовал выпускать еще до войны. В 1946 году в Лодзи была организована студия кукольных фильмов, в которой Василевский и Рышард Потоцкий — художник, в 30-е годы работавший в Москве, в творческой группе Александра Птушко, — создают свои первые, еще очень скромные и примитивные короткометражки, стремясь овладеть техникой и художественным языком этого вида кино. Потоцкому так и не суждено было оставить заметный след в объемной мультипликации. Единственный поставленный им фильм «Павел и Гавел» (по А. Фредро) так и не вышел на широкий экран, и вскоре он, оставив эту область искусства, переходит в игровое кино.

Основателем объемной мультипликации в Польше становится Зенон Василевский. Историки кино справедливо называют его «польским Трнкой». В последнее время (уже после смерти мастера, последовавшей в 1966 году), когда его творчество было внимательно проанализировано и был подведен итог деятельности этого выдающегося режиссера, созданный им по известной легенде о Вавельском драконе фильм «Во времена короля Кракуса» (1947), в котором оригинально использованы элементы национального фольклора и народного изобразительного искусства, был признан подлинным началом истории польской мультипликации.

Талантливый график, сотрудничавший в варшавских сатирических журналах, Василевский внимательно следил за работой Иржи Трнки, увлекался различными формами коллажа, лепкой кукол из пластилина, фотографией. Этот круг занятий и интересов и привел его в объемную мультипликацию, которую он называл «новой ветвью кинематографа» и утверждению которой в Польше считал чрезвычайно важным способствовать.

Работать над фильмом о короле Крокусе и Вавельском драконе он начал перед самой войной в своей домашней мастерской.

Война прервала эту работу, все снятое было утрачено. В годы войны художник жил в Советском Союзе; его сатирические рисунки, карикатуры, публиковавшиеся в периодических изданиях Союза польских патриотов, были посвящены разоблачению фашистских агрессоров.

Вернувшись после освобождения Польши в Лодзь, Василевский, организовав выставку своей антифашистской политической графики, обращается к кукольной мультипликации. Его фильм о короле Крокусе и Вавельском драконе, естественно, отражает технические возможности тех лет — это черно-белая картина. Легенда трактована с юмором, все, от сценария до замысла декораций и характера одушевления персонажей, принадлежало самому Василевскому.

В 1950 году мультипликационная мастерская, гордо носившая титул «Студии кукольных фильмов», становится отделением Лодзинской киностудии. С начала 1956 года она вновь приобретает самостоятельный статус студии кукольных фильмов и находится в Тушине под Лодзью, а с 1961 года, значительно пополненная новыми кадрами режиссеров и художников и существенно расширив свое производство (до тридцати фильмов в год), получает название Студии малых киноформ («Се-Ма-Фор»), под которым известна и в наше время.

В 1951 году здесь начинает свою работу талантливый творческий тандем, режиссер Влодзимеж Хаупе и художница Халина Белиньская, — им принадлежат первые в Польше цветные кукольные фильмы: «Сад Лаврентия» (1952), «Цирк» (1954). Вскоре они переходят на созданную в 1958 году в Варшаве Студию киноминиатюр и здесь ставят фильм «Смена караула», который получил премии на нескольких международных фестивалях, а также приз польской кинокритики. Фильму этому суждено было занять одно из самых заметных мест в начальной истории польской мультипликации благодаря оригинальному пластическому решению — пародийному обыгрыванию кукольных фигурок, сделанных из спичечных коробок и спичек.

В 1955 году рядом с Зеноном Василевским начинают свою работу еще два режиссера-дебютанта, Эдвард Стурлис и Тереса Бадзиан, заимствующих его опыт и в свою очередь смело раздвигающих художественные возможности кукольной мультипликации.

Эдвард Стурлис (1927—1980), лучшие фильмы которого польская критика относит к классике кукольной мультипликации, — искусный мастер типажной маски и выразительного дви-

жения и жеста. Его стилизованные персонажи то представляют собой фигурки, сошедшие на клавиши рояля со старинных, выполненных в античном стиле канделябров («Маленький квартет», 1965), то напоминают воплощенные в куклах современные карикатуры, то словно заимствуют облик слепых с живописного полотна Брейгеля, что дает мастеру возможность высмеять глупость и жадность («Волшебный родник», 1968).

За четверть века работы в объемной мультипликации Стурлис создал более сорока картин, разнообразных по темам и задачам: здесь и народные польские легенды, и сказки «Тысяча и одной ночи», и актуальная нравственно-психологическая проблематика, и телевизионные фильмы для детей, в том числе фильмы из популярного цикла «Приключения медвежонка Коларгола».

Число режиссеров-кукольников, работающих на разных студиях, непрерывно растет и уже к 1961 году достигает четырнадцати.

На студии «Се-Ма-Фор» в 1955 году начинается деятельность другого талантливого кукольника — Ежи Котовского, окончившего к этому времени пражскую киноакадемию ФАМУ и хорошо знакомого с традициями и принципами чехословацкого кукольного искусства. Первые же его фильмы — «Осторожность» (1957), использующая мотивы научной фантастики, и «Выставка абстракционистов» (1958), пародирующая изыски модернизма, — отличаются смелостью в разработке жанров, выразительностью формы, актуальностью избираемых тем. Котовский умеет так строить фильм, что он интересен и взрослым и детям. Он необычайно изобретателен в использовании неожиданных возможностей мультипликационной техники, нового, выразительного по фактуре материала. Так, в фильме «Вокруг света за десять минут» (1962) «оживают» плоские фигурки из пластика, а в фильме «Опасность» (1963) — фантастические существа, роботы из металлических шестеренок и стекла. В течение ряда лет Ежи Котовский — ректор Лодзинской высшей школы кинотворчества. В последние годы своей работы, незадолго до смерти, он тяготеет к большей публицистичности, обращается к мотивам поэзии В. Маяковского в фильме «Бритва на стекле» (1974).

Со времен «Смены караула» обыгрыш природных свойств предмета как один из источников выразительности объемно-мультипликационного персонажа получает в польском кукольном кино широкое распространение.

В картине Витольда Герша «Ожидание» (1962) — единственном кукольном фильме известного мастера рисованного кино, — поставленной совместно с Людвиком Перским, для поэти-

чески выразительного рассказа о любовном свидании использованы фигурки, скрученные из тонкой бумаги столовых салфеток. В ленте Казимежа Урбанского того же года «Материя» взяты шерстяные нитки, в фильме Тересы Бадзиа — пуговицы и иголки. В фильме Тадеуша Вилькоша — предметы обихода, от ножниц до кофемолки.

Здесь в разных техниках, главным образом в рисованной, работают такие видные режиссеры, как Лехослав Маршалек, Владислав Негребецкий и другие. Велико значение кинокуклы в детской мультипликации.

Тадеуш Вилькош — также один из известных мастеров польского кукольного фильма, всем своим творчеством преданный этой области киноискусства. Он окончил Институт изобразительных искусств в Праге и стал режиссером, который последовательно разрабатывает принципы и формы мультипликации, адресованной юным зрителям. В его фильмах («Не дразните льва», 1960; «Волшебное кольцо», 1965) в обширной серии «Приключения медвежонка Коларгола», руководителем и постановщиком многих фильмов которой он был, увлекательность фабулы, выразительность персонажей, изобретательность одушевления, педагогический такт и знание детской психологии составляют тот гармонический комплекс, который так необходим в детской мультипликации.

В 1977 году режиссер выпустил полнометражный кукольный фильм «Коларгол на Диком Западе», в который вошли многие эпизоды этой популярной серии.

В конце 60-х — первой половине 70-х годов активно продолжает свою работу зачинатель польского кукольного фильма Зенон Василевский. В своей концепции киносказки, основанной на традициях народного творчества, он подчеркивает значение фабулы, которая несет мысль, главную идею фильма. Ни изысканная пластика, ни изобретательное одушевление персонажей не могут, по его убеждению, сделать фильм художественно значительным и интересным, если слабости драматургии пытаются прикрыть внешним украшательством. В фильмах этого времени — «Волшебные дары», «Сапожник Дратевка», «Баллада о принцессе Лилиане» — он стремится воплотить эти принципы творчества.

Панорама польской объемной мультипликации предстает еще более широкой и многокрасочной, когда рассматриваешь фильмы режиссеров и художников, которые работают в технике плоской марионетки и вырезки. Именно здесь ярко проявляется тенденция к созданию «авторских фильмов», приобретающих в творчестве ряда мастеров, находящихся под сильным влиянием «левых» направлений современной западной живопи-

си, характер подчеркнуто субъективного самовыражения. К этому крылу «авторского фильма» можно отнести ленты Валериана Боровчика и Яна Леницы, созданные ими совместно или отдельно в коллективе кинорежиссеров «Кадр» и на фабрике документальных фильмов, а не на мультипликационных студиях, до того как в 60-х годах оба они переехали в Париж, став с тех пор французскими режиссерами.

В Польше Ян Леница поставил, уже без Боровчика, два фильма, в которых была искусно использована техника коллажа. Это «Новый Янко-музыкант» (1960), пародия на одноименное произведение Сенкевича, основанная на остром монтаже лента, в которой психология сельского музыканта, уходящая своими корнями в «естественный», традиционный уклад крестьянского быта, сталкивается с жестокими формами наступающего на него сверхтехнизированного мира, грядущей городской цивилизации, и «Лабиринт» (1962), в котором предстает еще более развернутый и обобщенный уничтожающий образ страшного мира бездуховности, безмолвного пустынного города кафкианских кошмаров, с лабиринтом улиц, заблудившись в которых человек теряет все человеческое.

Польская мультипликация чрезвычайно разнообразна и многопланова по стилистике и кругу творческих интересов и пристрастий ее мастеров. То, что Ежи Зитцман пришел в мультипликацию из кукольного театра, сказалось на характере его фильмов самым непосредственным образом. В выполненных в технике вырезок картинах о театральности напоминает и строение кадра, и яркая живописность декораций, и особенности драматургической структуры лент, и формы использования музыки (он сотрудничал с известным композитором Кшиштофом Пендерецким). Режиссер эффектно использует фактуру предметов, колористическую броскость фигур, выразительность силуэтов. Таковы, например, его антимилитаристский фильм «Генерал и муха» (1961), «Дон Жуан» (1963) и другие картины.

Совершенно иная стилистика применена в выразительных по глубине мысли и своеобразию художественного языка лентах талантливого мастера Студии мультипликационных фильмов в Кракове Рышарда Чекалы. Всего четыре года проработал он в мультипликации (1968—1972), но сумел сказать в этом искусстве свое слово. Колористическую гамму, в которой выдержаны его неповторимые картины, отнюдь не назовешь живописно-яркой. Персонажи вырезаны из темной бумаги, и пространство кадра в его фильмах напоминает строгие черты черно-белой гравюры.

Таковы все четыре созданных им фильма — «Птица» (1968), «Сын» (1965), «Перекличка» (1971), «Вскрытие» (1972). Фор-

ма в них напоминает документальное кино, психологизм — натурно-игровое. Наиболее значительны по силе публицистически остро поднятой социальной и нравственной проблематики «Сын» и «Перекличка». Оба они получили высшие призы на нескольких международных фестивалях.

«Сын» — своеобразная, полная психологических нюансов новелла, в которой скупо, всего несколькими точными деталями показана жизнь уже немолодых крестьян, которые трудятся в поте лица, добывая хлеб, помогая стать на ноги сыну, уехавшему учиться в город. И вот он приезжает на собственной машине с визитом в родной дом, но ведет себя как чужой: весь вечер сидит уткнувшись в газету и небрежно роняет на пол хлеб, в который вложен труд стариков родителей. Этот фильм, отличающийся емкостью и остротой социального мышления, заставляет вспомнить некоторые мотивы рассказов и фильмов Василия Шукшина.

Фильм «Перекличка» выполнен в той же манере точных, лаконичных деталей, но драматическое напряжение и своеобразная психологическая дуэль доведены в нем до высшего накала, до трагедийного взлета.

Действие происходит в гитлеровском лагере смерти. В полутьме отсвечивают голые, словно огромные булыжники, головы узников, полосы их арестантских курток, поблескивает пенсне гестаповца. Отрывистая команда «встать — сесть!». И в такт ей столь же четкое движение вверх — вниз. Невыносимо, томительно, однообразно повторяется эта унизительная процедура. И вдруг один из заключенных не выполняет приказания, остается стоять, и его тут же расстреливают. Тогда нарушается весь «предусмотренный» фашистским офицером порядок. Волнами гневного протеста поднимаются ряды узников, и их беспощадно скашивают пулеметы. Чудом остается жив один. Он смотрит в глаза оторопевшего фашиста ненавидяще и испуганно и, подчиняясь какой-то ритмической инерции, уже без всякой команды делает движения вниз и вверх. Затем следует выстрел — и «перекличка» заканчивается. Заканчивается на этом и фильм, скорбный и мрачный, кричаще негодующий, заставляющий задуматься, призывающий к бдительности. Фильм, в котором с нарастающей силой еще раз пригвождена к позорному столбу самая суть фашистского варварства.

Рышарду Чекале удалось найти и сформулировать глубоко концентрированный по мысли, подлинно новаторский по содержанию и форме тип подчеркнуто современной по затронутой проблематике мультипликации. К сожалению, поставив всего четыре фильма, он оставил эту область искусства и перешел в натурно-игровое кино. Его творчество, ярко сказавшийся в нем

высокий уровень изобразительного мастерства характерны для Краковской студии мультфильма, которую он так достойно представляет.

Вслед за Студией кукольных фильмов в Лодзи в 1947 году в городе Катовице возникает творческая группа мультипликаторов (называвшаяся вначале «Производственный коллектив рисованных фильмов «Шленск»), местопребыванием которой становится Бельско-Бяла, где создается знаменитая ныне Студия рисованных фильмов. Здесь начинают работать многие талантливые режиссеры, среди которых такие видные мастера, как Лехослав Маршалек, Владислав Негребецкий, Витольд Герш. Главной областью, на которой фиксирует свое внимание студия, является детская мультипликация, чрезвычайно важная по своей социальной функции.

Лехослав Маршалек, как многие другие мастера мультипликации, полностью посвятил свое творчество детям. Он пробует свои силы как мультипликатор уже в 1946 году. Первый же самостоятельно поставленный им рисованный фильм «Козленочек» (1953), выполненный в обычной диснеевской стилистике, что характерно для начального периода работы большинства режиссеров социалистических стран, получил приз на фестивале в Карловых Варах. Многоплановая декорация, помогавшая создать иллюзию трехмерности пространства, юмористический сюжет (история бабушки с многочисленным потомством), характер рисунка и иллюстративно-назидательная подача изобразительного материала — все напоминало еще фильмы, построенные по американским стандартам.

В дальнейшем режиссер выработал свой оригинальный стиль более лаконичной и выразительной мультипликации, участвуя в разработке популярнейших серий и постановке многих входящих в них фильмов. Особенно известен сериал с «Болеком и Леком», а также серия фильмов с обаятельным псом Рексом, любимым героем маленьких зрителей, которого придумал Лехослав Маршалек. Рекс вездесущ и способен являться в самых разных амплуа: он то пожарник, то космонавт, то санитар, то адвокат.

Сюжеты этой серии остроумны, очень динамичны и занимательны, их дидактика ненавязчива. Помимо этого Маршалек в последнее время нередко ставит фильмы, в которых юмор сочетается с элементами познавательными, поданными в легкой, увлекательной форме. Таковы, например, фильмы «Амеба», одна из серий которого была отмечена премией на Московском Международном фестивале в 1975 году, или «Атом», который представляет собой образец научно-популярного мультфильма для детей.

Владислав Негребецкий также один из ветеранов польской мультипликации и один из крупнейших мастеров студии в Бельско-Бялой. Направления работы и интересы, связывающие его с мультипликацией, разнообразны. Он начинал свою деятельность в рисованном кино в конце 40-х годов с агитфильмов. Одним из первых он обратился к технике бумажных вырезок и в 1952 году поставил фильм «Сова и дятел». В 1954—1955 годах по его инициативе и при его участии создается широко известная в то время серия мультфильмов с постоянным героем профессором Филютеком. Затем он ставит несколько оригинальных по пластическому решению картин в технике выразительно стилизованных вырезок: «Турник» (1959), «За бором, за лесом» (1961) — первый польский широкоформатный мультфильм. Обе эти ленты получили признание у зрителей и в прессе и отмечены премиями международных фестивалей.

В 1963 году в фильме Негребецкого «Арка» впервые появляются необычайно популярные с тех пор у детского зрителя персонажи — Болек и Лелек, которые затем становятся героями самого большого мультипликационного сериала. В забавные, полные юмора и неожиданных комедийных ситуаций эпизоды этой серии режиссер сумел вложить и серьезное содержание. Это особенно касается эпизодов «Болек и Лелек на Диком Западе» и полнометражного фильма «Большое путешествие Болека и Лелека», в котором использованы мотивы жюльверновской фантастики.

Ветераном студии в Бельско-Бялой был и Витольд Герш, работавший в то время главным мультипликатором, а затем, в 1956 году, переехавший в Варшаву. Он один из активных организаторов варшавского филиала студии в Бельско-Бялой, получившего затем самостоятельность под названием Студии киноминиатюр. Здесь он дебютирует в режиссуре фильма «Тайна старого замка». Эта картина, как и некоторые другие, снятые в те годы («В джунглях», «Приключения моряка»), интересна живописностью декораций. Однако традиционная диснеевская стилистика, распространенная в то время в мультипликации, не очень удовлетворяла режиссера, и он решил идти собственным путем, придать своим фильмам более индивидуальный характер.

Первой такой попыткой в творчестве Герша был фильм «Неоновая шутка» (1959) — рисунок был сделан кистью, и персонажи казались созданными из разноцветных светящихся неоновых трубочек.

В 1961 году Герш ставит фильм «Малый вестерн», в основу которого положен принцип динамичного живописного эскиза. Это было равносильно открытию совершенно нового направле-

ния в мультипликации, использующего технику «живописи под аппаратом». Витольд Герш стал оригинальным живописцем экрана. Его фильмы напоминают ожившие живописные полотна, сымпровизированные на наших глазах. Традиционный в мультипликации контурный рисунок Герш заменяет ярким мазком, персонажи и фон, на котором они действуют, рисуются кистью и приобретают характер неприхотливого эскизного наброска, сделанного яркими, контрастирующими красками. Именно так и был создан «Малый вестерн» — остроумная пародия на ковбойские фильмы.

Еще более искусно использованы средства живописного гротеска в фильме «Красное и черное» (1963), пародирующем корриду.

Пестрая толпа на трибунах. Черный бык и красный матадор, то и дело меняющиеся ролями, попадающие во всевозможные комические ситуации. Рассвирепев и видя беспомощность противника, бык сам держит красную тряпку. А под конец режиссер загоняет своих персонажей в баночки с краской, красной и черной, откуда они и возникли...

В последующих своих картинах Герш продолжает разрабатывать и совершенствовать удачно найденный стиль. Но, пожалуй, наибольшей виртуозности в одушевлении живописного изображения он достигает в фильме «Портрет коня» (1968), получившем целый ряд международных премий. Картина лишена обычного для мультипликации напряженного сюжета, но выразительность движущейся лошади и мастерство ее живописной трактовки таковы, что сам этот образ, написанный крупным планом, стал своеобразным символом новых возможностей рисованного кино.

Режиссер закончил в 1971 году еще одну работу — фильм «Великолепный марш», также выполненный маслом. Его сюжет построен на переосмыслении понятий. «Вперед, всегда вперед, только вперед!» — это наставление, которое дает Наполеон своему юному барабанщику, понято им в этой сказке-балладе по-своему, романтически. Законы дружбы и человечности, с их вечным стремлением «вперед и выше»; необычайные приключения маленького рисованного барабанщика, веселого, гордого и лукаво-простодушного, превращают «доктрину» завоевателя в девиз человеческого достоинства и мужества.

Во всех этих фильмах режиссер был также художником-постановщиком и мультипликатором. Впервые в польской мультипликации авторское начало проявилось с такой силой. Главные работы Герша — «Малый вестерн», «Красное и черное», «Портрет коня» — произвели огромное впечатление и были удостоены премий на многих международных фестивалях.

Найдя свой собственный стиль и определив целое направление в мультипликации, Герш нередко возвращался и к формам традиционного рисованного фильма, создавая познавательные ленты для детей (например, «Динозавры», 1963) или участвуя в мультипликационных сериалах. В конце 60-х годов он возглавил съемочную группу, работавшую над большой серией «Пожалуйста, слон», в которой поставил несколько фильмов. Спустя одиннадцать лет он собрал из этих эпизодов полнометражную картину, представляющую собой современную мультипликационную сказку для детей, героями которой являются мальчик и его верный друг фарфоровый слоник, питающийся витаминами и постепенно вырастающий в большого настоящего слона. Неподдельный комизм рисованных метаморфоз, дерзкое новаторство в сфере живописных решений, высокое мастерство режиссуры и одушевления определили успех деятельности этого талантливого художника.

Видное место занимают в польской мультипликации и два других известных мастера — Мирослав Киевич и Даниэль Шехура.

Есть много общего между этими двумя режиссерами: оба — представители направления, обычно называемого философским, так как оба они обращаются к проблемам нравственным, морально-психологическим; оба работают в манере скупого на средства выражения, лаконичного авторского фильма; оба насквозь ироничны; для обоих важнейшим предметом творчества является «форма человеческого общения».

«Меня интересует прежде всего проблема поведения человека по отношению к другому человеку» [1] — так определил Мирослав Киевич главный идейно-тематический стержень своих картин. «Занимаюсь ли я интеллектуальным кино?—развивает свою мысль режиссер. — Это не лежит в сфере моих намерений. Я хочу создавать искусство, понятное всем, мне важен контакт со зрителем. Я не признаю элитарного кино, а именно в такое и перерождается искусство, излишне притворяющееся интеллектуальным» [2].

Свою форму подчеркнуто простого, афористичного и предельно краткого фильма-притчи Киевич выработал не сразу. Он окончил искусствоведческий факультет Варшавского университета и Академию художеств в Варшаве, писал об искусстве как критик, а затем увлекся любительской мультипликацией, и эксперименты в этой области привели его в профессиональное рисованное кино. С первого же фильма, «Арлекин», поставленного в 1960 году, для него характерна графика, близкая к рисунку, обычному для журнальной карикатуры, но используемая в мультипликационной технике вырезок, в которых четко обозначена

фигура персонажа. Широко применяется при этом коллаж, гротескно обрисованные пейзажи городских площадей и улиц — в них преобладают колористически скупые черно-белые решения. По форме его фильмы напоминают «Пилюли» Йона Попеску-Гопо — здесь также взят и лаконично представлен в броской, стремительно развертывающейся пантомиме какой-то один, подчеркнуто современный по своему содержанию тезис. В фильме «Город» (1963) главная тема — роль окружающей среды, от которой во многом зависит эмоциональное состояние и самоощущение человека. В миниатюре «Знамя» (1965) в центре внимания режиссера еще более важный предмет — человеческие убеждения. Флаг, который герой должен нести развернутым, оказывается, когда мультипликация обнажает «портрет мысли» персонажа, затерянным в его голове, захламленным всякой мещанской дребеденью, от которого его приходится отдирать и очищать. В другом, не менее характерном для творчества Киевича фильме, «Дорога» (1971), персонаж раздваивается на перепутье и его никак не удается затем вновь собрать в одно целое.

Сатирические и мультипликационные зарисовки Мирослава Киевича метко бьют по беспринципности, равнодушию, показухе.

Одновременно с Киёвичем начал свою работу в мультипликации Даниэль Шехура. Его первые режиссерские пробы также связаны с самодеятельностью — молодежным студенческим киноклубом Высшей киношколы в Лодзи, которую он заканчивает в 1961 году. Созданные им в начале 60-х годов фильмы — «Машина» (1961), кстати сказать, поставленная по сценарию Киевича, «Буква» (1962), «Кресло» (1963) — напоминают, по выражению самого режиссера, «сказочки с моралью» — форма, от которой он вскоре отказывается. В 1968 году в варшавской Студии малых киноформ («Се-Ма-Фор») он ставит фильм «Хобби», открывающий в его творчестве новый период — более выразительной и броской графики. В картине сатирически изображена женщина, которая коллекционирует пристающих к ней мужчин, запирая их по очереди в клетки и продолжая при этом с полным безразличием к ним заниматься вязанием.

Хотя «Хобби» — типичный для Шехуры фильм-гротеск, его творчество довольно разнообразно по темам и жанрам. В 1970 году он создает лирическую миниатюру «Путешествие» — своего рода протест против насыщенной действием и многозначительной «интеллектуальной» мультипликации. В фильме этом, по существу, нет фабулы в ее обычном понимании, нет внешнего действия, в нем «ничего не происходит». Герой отправляется в родные края, выходит из поезда, любуется с детства дорогим

ему пейзажем и возвращается обратно. Выразительная ритмически, картина проникнута поэтическим настроением, и в этом ее сила.

Шехура ставит и картины для детей (например, фильм «Если увидишь кота, летающего по небу», 1971), экранизирует классические сказки («Приключения Синдбада-морехода», 1969) и польские легенды («О короле Попиеле», 1974), предназначенные для известной серии фильмов «Сказки народов Европы».

Творчество Мирослава Киевича и Даниэля Шехуры во многом близко к тому, что делают мастера более молодого поколения, работающие в краковской Студии мультипликационных фильмов, созданной в 1966 году как филиал варшавской Студии киноминиатюр, а затем, в 1974 году, приобретший организационную самостоятельность.

Ее основателем и руководителем первые четыре года был Казимеж Урбанский, художник-педагог и режиссер-экспериментатор, использовавший в своих мультфильмах различные материалы и техники (шерстяные нитки, материю, коллаж, фотографию). Один из его учеников, Юлиан Антониш, разрабатывает и применяет систему ручной, бескамерной работы, продолжая начатое еще Эмилем Рейно, а затем канадцем Норманом Мак-Лареном. Другой режиссер этой студии, Ежи Куча, широко использует в мультипликации фотографию и световые эффекты.

Его фильмы «Возвращение», «Лифт» (1972), «В тени» (1975), «Шлагбаум» (1977), «Рефлексы» (1979) — своеобразные импрессионистические зарисовки человеческих состояний. Заметное место в работе краковской студии заняли фильмы режиссера Рышарда Чекалы, о творчестве которого уже говорилось.

При всем многообразии творческих поисков и жанрово-стилистических направлений, по которым идет развитие польской мультипликации, она пережила характерные и для других национальных мультипликаций социалистических стран основные этапы развития. Это — начальный, связанный с национализацией производства и созданием его материальной и организационной базы, изучением и освоением опыта мировой, и прежде всего советской, мультипликации, а также опыта Диснея, и с преодолением влияния его стилистики, явственно сказавшегося, например, в ранних фильмах Зенона Василевского и Лехослава Маршалека. Затем — период становления и творческих поисков в 50-х годах; наконец, период стабилизации и совершенствования мастерства в 60—70-х годах, когда сформировались разнообразные направления, получила широкий размах и выработа-

ла свои формы и традиции занимающая чрезвычайно важное и значительное место в национальном кинопроизводстве детская мультипликация. Восьмидесятые годы также отмечены в Польше, как и в мультипликации всех социалистических стран, новыми чертами — приходом в рисованное и кукольное кино большого числа молодых режиссеров и художников, все более широким вторжением мультипликации в программы телевидения, использованием для создания мультфильмов все более разнообразной и современной техники, повышенным интересом к полнометражным мультфильмам, выпуск которых постепенно увеличивается.



Дрезденская студия «Трикфильм»

Мультипликационная студия ГДР, носящая название «Трикфильм» и являющаяся отделением киностудии «ДЕФА», была основана в Дрездене в 1955 году. Несколько фильмов было создано и до этого, в начале 50-х годов. Так, Бруно Бётге, продолжая традиции силуэтной мультипликации, начатые еще в 20-х годах Лоттой Рейнигер, поставил картины «Ворона и лисица», «Бременские музыканты», «Черт и молотильщик». Иоганнес Хемпель ставит свои первые кукольные фильмы. Лотар Барке и Отто Сахер дебютируют совместно поставленным фильмом «Кошачья музыка». В Бабельсберге с группой молодых энтузиастов работает над кукольными фильмами Курт Вайлер. Фильмы эти были созданы на разных студиях, в разных городах — единого центра мультипликационного производства тогда еще не было.

С созданием студии «Трикфильм» в Дрездене развитие этого вида кино приобрело более активные формы. Большую часть своих произведений мультипликаторы предназначали детям. Несмотря на сложности организационного периода, режиссерам удалось добиться разнообразия тем и жанров: посвященные школьной жизни фильмы Лотара Барке и Отто Сахера; «Храбрый Ганс» по сказке братьев Гримм в постановке Кати и Клауса Георги; шуточный кукольный фильм для детей Курта Вайлера «Украденный нос», отмеченный первой в истории мультипликации ГДР международной наградой на Всемирном фестивале молодежи и студентов в Москве в 1957 году, действительно представляли собой пеструю, многоцветную панораму. В то же время, однако, как несомненный факт было воспринято критикой и то, что при этом широком диапазоне жанров проявился со всей определенностью общий существенный недостаток. Режиссеры не сконцентрировали, как Гопо или Земан, свое внимание на больших, общечеловеческого значения проблемах, не создали образов-типов, приобретающих обобщающий смысл.

С годами, однако, обращение режиссеров к современной тематике, рост мастерства в создании образцов-типов и в искусстве одушевления персонажей внесли существенные коррективы в эти оценки. К значительной по содержанию проблематике обращается Курт Вайлер.

Все более заметными фигурами в конце 50-х и в 60-х годах становятся Гюнтер Рэтц, Катя и Клаус Георги, Бруно Бётге. Рэтц привлек всеобщее внимание своим фильмом, посвященным запуску первого спутника, «За Луной сразу налево» (1959); Бётге — своими достижениями в развитии силуэтной мультипликации.

Посетив Дрезденскую студию, известный чехословацкий кукольник Йозеф Скупа особо отметил художественное своеобразие силуэтной мультипликации и значение работы Бётге в этой своеобразной области экранного искусства.

И действительно, в 60-х годах из-под ножниц мастера возникает целая серия картин с постоянным героем — человечком Шнипом. Силуэтный фильм, который сначала состоял только из черных непрозрачных вырезок, двигавшихся на черно-белом или сером фоне, становится цветным; разнообразнее, богаче по краскам становятся не только фигурки персонажей, но и фон, среда, в которой они действуют. Особенно выразительной и изобретательной в этом отношении была серия мини-фильмов «Юлиус и Юлия», созданная Бётге в 70-е годы. Режиссер ставит и фильмы-плакаты («Красное знамя», 1974), фильм, посвященный годовщине освобождения от фашизма, и фильмы-сказки, и фильмы гротесково-сатирические (например, «Любовь и компьютер», 1971).

Одной из самых значительных работ Бётге стал силуэтный фильм о Карле Марксе «Дорогой Мавр» (1972), замысел которого возник не без влияния рисованного фильма «Юноша Фридрих Энгельс», поставленного двумя годами ранее Катей и Клаусом Георги в содружестве с советскими режиссерами Ф. Хитруком и В. Курчевским. Постановка, осуществленная Бётге совместно с молодым режиссером Йоргом Германном, рассказывает о главных событиях жизни Маркса, начиная с прибытия его в 1864 году в Лондон до самой смерти. Искусное использование различных оттенков в разработке силуэтов и фона, от черного и серого до светло-розового, помогло создать ощущение объемности, необычной для фильмов, выполненных в такой технике; придать повествованию о вожде и учителе рабочего класса живой и выразительный характер.

Сама дерзновенная идея доверить мультипликационному изображению столь серьезный и ответственный по содержанию материал, как уже отмечалось, зародилась в совместной работе с советскими режиссерами над фильмом о молодом Энгельсе. Можно ли в небольшом рисованном фильме показать многогранным, остроумным и необычайно человечным этого талантливого и неугомонного юношу на самом пороге его великой жизни? Несмотря на то, что выбор изобразительного материала — ри-

сунки самого Энгельса на полях его писем, гравюры и журнальные иллюстрации того времени — ограничен, эта сложная задача оказалась вполне выполнимой. Фильм был завершен и вышел на экраны к 150-летию со дня рождения великого соратника Маркса.

Авторам этого фильма удалось лаконично воссоздать широкий исторический фон и так «сложить» изобразительную мозаику картины, вдохнуть в нее жизнь и движение, что получился многоплановый и стилистически законченный образ, правдивый и живой человеческий портрет. Главное внимание в фильме, естественно, уделяется той напряженной духовной эволюции, которую Энгельс переживает в этот период. В этой ленте смело соединены в новом жанре «кинопортрета в письмах и рисунках», как определили его сами авторы, достоинства высокой публицистики с элементами познавательными. Рисованный фильм как бы вплотную приближается здесь к документальному кино, становится художественно-мультипликационным документом.

Фильмы о Марксе и Энгельсе свидетельствовали о смелости режиссеров и о возросшем их мастерстве.

За эти работы постановщики были отмечены Государственной премией ГДР.

К картине о юном Энгельсе Катя и Клаус Георги пришли после публицистически острого фильма «Здравствуйте, господин Г.» (1965). В нем, воспользовавшись фантастичностью мультипликации, режиссеры сатирически изобразили появление Гитлера в Западной Германии после вступления в силу закона о давности сроков преступления; саркастически высмеяли «логику» амнистирования фашистских головорезов и палачей.

Современная тема занимает все большее место в работах мультипликаторов ГДР. Осовременив сюжет сказки братьев Гримм, режиссер Йорг д'Бомба в фильме «Подмастерье дьявола» (1963) показывает, как солдат гитлеровского вермахта рассчитывается в аду со своими бывшими начальниками-нацистами. Один из самых талантливых режиссеров-мультипликаторов ГДР Гюнтер Рэтц, протестуя против жестокости, которая с юных лет вдалбливается в сознание граждан, демонстрирует в сатирическом фильме «Американские игрушки» (1969) изощреннейшие орудия смерти, продаваемые в виде детских игрушек в США. Используя детские рисунки, режиссер Отто Сахер создает на их основе яркий, живописный фильм о солидарности трудящихся всех стран «Да здравствует 1 Мая!».

Продолжая разработку особого жанра фильмов, связанных с биографиями и творчеством выдающихся революционных деятелей, Гюнтер Рэтц в 1977 году осуществляет постановку картины, посвященной первому поэту немецких пролетариев, сорат-

нику Маркса и Энгельса Георгу Веерту. В основе его рисованного фильма «Жизнь и приключения знаменитого рыцаря Шнапганского» — сюжетные мотивы одноименного романа писателя.

На парадоксальном сюжетном мотиве — стремлении жителей одного из сел «улучшить» природу, заменив привычный естественный пейзаж асфальтированной площадкой, — строит Клаус Георги свой сатирический фильм «Дальновидность» (1976), посвященный проблеме охраны окружающей среды.

Получает дальнейшее развитие и биографический фильм — режиссер Йорг д'Бомба посвящает свою картину «Три рассказа о Тэдди» (1974) эпизодам жизни Эрнста Тельмана.

Мастера объемной мультипликации ГДР, опираясь на давние национальные традиции искусства куклы, изобразительной стилизации и театральной маски, с первых же шагов в этой новой области обращаются к богатейшему источнику творчества — народной сказке, сюжетам и образам классической литературы. Один из зачинателей кукольного кино в ГДР Иоганнес Хемпель в начале 50-х годов использует для своего фильма «Пекарь из Брауншвейга» мотивы средневековых сказаний, создает кукольный фильм «Легенда о Тиле Уленшпигеле». Экранизируя «Сказание о жителях города Шильды», он ставит на студии «ДЕФА» полнометражный кукольный фильм.

Высокое мастерство изобразительной характеристики и мультипликационного кукловождения, умение воссоздать на экране поэтическую атмосферу сказки отличают картины Кати и Клауса Георги. В 1959 году Катя Георги завершает работу над одним из лучших своих фильмов — «Принцесса на горошине».

Смелым новаторством в области кукольного кино отмечено творчество исключительно талантливого и изобретательного мастера Курта Вайлера, органически воспринявшего ценный опыт, накопленный чехословацкой кукольной мультипликацией и вслед за постановкой нескольких классических фильмов-сказок (среди известных его работ, например, «Храбрый портняжка» по сказке братьев Гримм) приступивший к созданию фильмов современной проблематики. В оригинальном аллегорическом фильме-памфлете «Блоха в ухе» (1970) он разоблачает и высмеивает теорию конвергенции, усиленно распространяемую буржуазными политологами. В поставленной вслед за тем серии картин «Норгель и сыновья», основываясь на марксистской теории прибавочной стоимости, он остроумно обнажает в сатирических образах механизм капиталистического приобретательства и эксплуатации. Впервые искусство мультипликационной куклы дерзнуло в его творчестве затронуть столь серьезные и актуальные темы. В 1972 году Курт Вайлер осуществляет, подобно Иржи Трнке, смелый замысел — экранизацию в объемном полномет-

ражном мультфильме «Зимней сказки» Шекспира, применив сделанных из гибкого пластика кукол. Неустанно экспериментируя, используя все новые по фактуре и выразительности материалы, раздвигая тематические границы и художественные возможности кукольной мультипликации, режиссер продолжает разоблачать распространяемые буржуазной социологией идеологические мифы. В фильме «История знаменитого убийства» (1975), обращаясь к сюжету библейской легенды о Каине и Авеле, он опровергает буржуазную идею об агрессивной природе человека. В фильме «Поиски птицы Тулипан» (1976) бросает вызов мещанскому утилитаризму и прагматической расчетливости, с детства внедряемой в сознание человека вместе с буржуазным образом жизни. Творчество Курта Вайлера — пример решительного поворота кукольного фильма к актуальной проблематике, унаследованной еще от традиций, идущих от «Нового Гулливера» Птушко, фильмов современного звучания Иржи Трнки и других выдающихся мастеров чехословацкой объемной мультипликации. Интеллектуальная насыщенность его картин, безусловно требующая от зрителя серьезного и вдумчивого отношения, отнюдь не лишает их изобразительной яркости, изобретательности фабулы и ясно выраженного эмоционального начала.

Увлечение серьезными темами, историко-социальным и философским материалом не означает, что мастерами рисованного и кукольного кино ГДР забыты сказки и фильмы для детей. Гюнтер Рэтц ставит музыкальную картину по сказке С. Прокофьева «Петя и волк» (1973). Выходят серии «Медвежонок Плюшевое Ухо» (режиссер Вернер Краузе), «Цыпленок Гок» (режиссер Моника Андерсон), большая серия «Песочный человек» (режиссер Герхард Берендт) и другие. Как правило, серии заказываются телевидением и широко используются в телепередачах.

Особо следует сказать об одной из самых популярных «взрослых» серий «Отец и семья», начатой еще в 1969 году Отто Сахером в содружестве с Клаусом Георги, создававшейся в течение нескольких лет и до сих пор продолжающей свою жизнь на кино- и телеэкранах. Популярность этого цикла объясняется тем, что он, подобно циклу «Густав» в Венгрии, в лаконичных юмористических и сатирических мультипликационных сценках-зарисовках охватил и затронул самые разнообразные аспекты повседневной жизни людей — от взаимоотношений, складывающихся в семейном быту, и вопросов, связанных с воспитанием детей, до различных форм и способов проведения свободного времени, занятий спортом, всевозможных покупок и приобретений, вплоть до автомобиля, который для отца семейства заслонил в фильме все остальные заботы и увлечения.

У дрезденской студии «Трикфильм» свое особое место в братской семье мультипликационных студий социалистических стран. Здесь много своеобразного, непохожего на то, что делается в других национальных школах рисованного и кукольного кино, свои достоинства и свои пробелы. И хотя она не может еще сегодня похвастаться такими громкими именами, как Иржи Трнка в Чехословакии или Йон Попеску-Гопо в Румынии, пути ее развития избраны верно и основательно. Повышенное внимание к фильмам для детей, активное использование национального фольклора и классической сказки, идеологически острая, метко бьющая в цель сатира — направления, по которым развивается мультипликация и в других социалистических странах. Традиции силуэтного фильма, разработка мультипликационного фильма — документа и биографического мультфильма на ценнейшем материале революционного опыта рабочего класса — это то оригинальное, что вносит мультипликация ГДР, ее национальная школа мультфильма в общую сокровищницу достижений этого искусства.



Вьетнамская мультипликация

Специфические особенности в формировании национальных школ мультипликации социалистических стран и то общее, что их объединяет, предстанут еще нагляднее, если обратиться к творческому опыту молодых мультипликационных студий Вьетнама и Кубы, начавших выпускать фильмы почти одновременно в 1960 году.

В ноябре 1959 года в Ханое были созданы курсы мультипликаторов, выпускники которых составили основу будущей студии или, вернее, мультцеха, преобразованного в 1962 году в самостоятельную Студию мультфильмов Вьетнама. Курсами руководили художники Ле Минь Хьен и Чыонг Куа, в течение двух лет обучавшиеся в Москве, на студии «Союзмультфильм». Так с первых же шагов молодой вьетнамской мультипликации сказались братская помощь и сотрудничество с советскими мастерами. В июне 1960 года был выпущен первый фильм, «Лисе по заслугам» (режиссер Ле Минь Хьен), в котором в аллегорической форме клеймились разбой и агрессия, подчеркивалась важность сплоченности для отпора врагу.

Первые пять лет ушли на овладение элементарными основами профессионального мастерства, различными видами мультипликации, не только рисованной, но и кукольной и выполненной в технике плоских марионеток. В 1962 году режиссер Нгуен Тик, прошедший двухлетнюю учебу у чехословацких кукольников, ставит первую объемно-мультипликационную ленту для детей «Зайчик идет в школу», в которой был использован сюжет известной вьетнамской басни о зайце и черепахе. Постепенно растет число выпускаемых фильмов и количество сотрудников студии, но во многих работах еще дают себя знать схематизм и прямолинейность характеристик, на качестве изображения сказываются отсутствие опыта, необходимых материалов и техники. Вместо отсутствовавшего целлулоида на первых порах приходилось использовать пропитанную еловым соком бумагу, вместо столов для копировки — снятые оконные рамы. Мультфильмы, однако, пользуются успехом и вниманием зрителей, и мультипликаторы все больше ощущают важность и нужность своего творчества.

Новый этап в развитии национальной мультипликации на-

ступает с первым международным признанием вьетнамских мультипликаторов в середине 60-х годов. Фильм выпускника художественного факультета ВГИКа Нго Мань Лана «Котенок» получает в 1966 году на фестивале в Мамайе приз «Серебряный пеликан». Успех этой картины был связан не только с содержавшим басенно-аллегорический смысл сюжетом (котенок побеждает большую злую крысу и свору ее крысят), но и с выразительностью пластического решения фильма. Как и многие другие картины, адресованные детям, фильм этот воспитывает самоотверженность, честность и мужество, утверждает мысль, что зло неизбежно будет наказано, добро и правда восторжествуют.

В годы самоотверженной борьбы героического вьетнамского народа против империалистических агрессоров фильмы создавались нередко в чрезвычайно сложных, близких к фронтовым условиях, под бомбежками и обстрелом, в блиндажах и траншеях. Естественно, что режиссеры и художники, плоть от плоти своего народа, отразили в своем творчестве революционный героизм, стойкость и мужество патриотов. Почти половина выпущенных картин прямо или косвенно посвящена этим темам. Широко известен, например, один из первых цветных фильмов, поставленный в 1967 году (до этого фильмы были черно-белыми) режиссером Чыонг Куа, «Эпическая поэма, выгравированная на скале», воспевающий подвиги юного партизана, рассказывающий о борьбе трех поколений вьетнамцев против колонизаторов. Словно каменные глыбы — символы народного сопротивления восстают против чужеземных захватчиков, попадающих в горные капканы и лабиринты, из которых нет выхода. И знаки победы, как предупреждение агрессорам, высечены на скалистых склонах горы. Этот оригинальный фильм, получивший премию на фестивале в Мамайе в 1968 году, был выполнен в технике бумажных вырезок и по своим рисункам и колориту был выдержан в традиционном стиле вьетнамской лаковой живописи.

Не менее интересен и поставленный в той же технике и в том же году Нго Мань Ланом фильм «Говорящий дрозд» — мультипликационная новелла об отважном мальчике-патриоте, сумевшем с помощью прирученной птицы помочь успеху готовившегося против агрессора наступления. Дружба мальчика и дрозда, жестокость и страх американских оккупантов переданы лаконично и экспрессивно. И хотя фильм несет функцию броского политического плаката, оживающего на мультипликационном экране, по своему стилю он в то же время напоминает цикл выразительных миниатюр, выполненных пастелью (художник Хунь Фыонг Донг).

Работая над героико-патриотическими темами, над сказками или сатирическими фильмами, в которых затрагиваются современные актуальные темы, вьетнамские режиссеры-мультипликаторы все больше обращаются к древнейшим традициям национального изобразительного искусства, к старинным мотивам бронзовой культуры Донгшон, к лаковой живописи и акварели на шелке, к художественным элементам, заимствованным из народного эстампа, из художественных традиций театра кукол на воде XI—XII веков нашей эры, когда представления разыгрывались на прудах и озерах и кукловоды манипулировали куклами, находясь на плотах. Сохранившиеся с давних времен сказочные и мифологические сюжеты, персонажи вроде феникса или золотой черепахи, персонажа-весельчака, напоминающего нашего Петрушку, продолжают и сегодня свою жизнь в фольклоре вьетнамских деревень. До сих пор сохранились в народе праздничные игры, связанные с Новым годом и другими празднествами по лунному календарю, когда появляются (тоже древнейшая традиция) стилизованные бумажные фонарики с передвигающимися фигурками, отдаленно напоминающими рождение мультипликации,— прототипы проксиноскопов Рейно. Хорошо известно также и изобретательное искусство вьетнамских мастеров игрушки. Всеми этими богатейшими источниками и традициями национальной культуры стремятся овладеть вьетнамские мультипликаторы, добиваясь художественного своеобразия и оригинальности изобразительного решения своих фильмов.

Вьетнамская мультипликация, разумеется, еще очень молода, мы являемся свидетелями сложных, но все более явственно дающих себя знать процессов ее становления. Состоявшаяся в Москве в связи с двадцатилетием вьетнамской мультипликации выставка эскизов к рисованным и объемным мультфильмам, киноплакатов, кукол, развернутая в Центральном Доме кино, помогла лучше понять особенности и главные тенденции развития вьетнамского мультфильма.

В работах вьетнамских художников и режиссеров привлекают яркая эмоциональность, непосредственность восприятия, прекрасное чувство колорита и композиции, связанные с традиционными формами и стилистикой национальной живописи и графики. В рисунках, эскизах, в трактовке характеров персонажей, в манере повествования проявляется глубокая самобытность, народность мышления. Высокая гражданственность и патриотизм характерны для творчества талантливых вьетнамских мастеров.

Широко были представлены на выставке живописные эскизы и типажи и показанного в эти дни в Москве фильма «Легенда

о Зонге» (1970, режиссер Нго Мань Лан). Это вдохновенный рассказ о народном богатыре, вставшем на защиту родной страны. Сцены деревенских праздников, переданные в смелых, полных экспрессии ракурсах эпизоды борьбы с врагами, тонко разработанные психологические характеристики, продуманное колористическое решение делают его одним из лучших мультфильмов ханойской студии. Фильм был удостоен на фестивале в Ханое высшего приза — «Золотой лотос».

Новый этап в истории вьетнамского народа, развитие его социалистического искусства, и в частности, мультипликационного кино, начинается после победы над американскими агрессорами и их сайгонскими марионетками, с долгожданным воссоединением Севера и Юга Вьетнама.

В октябре 1975 года на киностудии в городе Хошимине также начинается выпуск мультипликационных фильмов. Постепенно изживается влияние диснеевской стилистики — этап, характерный для начального периода развития большинства национальных школ. Следующий шаг — мультипликация вступает в тесный контакт с фольклором, стремится полнее использовать его (хотя порой делает это недостаточно глубоко и вдумчиво, иллюстративно); обращается к современной графике, карикатуре; осваивает актуальную тематику.

В настоящее время ханойские мультипликаторы выпускают десять-двенадцать рисованных и кукольных фильмов в год. На юге страны, в Хошимине, ежегодно создается пять-шесть рисованных короткометражек.



Как и во всех социалистических странах, своя, оригинальная мультипликация стала стремительно развиваться на Кубе лишь после Революции 1959 года, когда народная власть взяла в свои руки, национализировала кинопромышленность. И здесь, как и во Вьетнаме, надо было найти энтузиастов — художников и режиссеров, помочь им овладеть профессиональными знаниями и навыками, создать материальную базу будущей студии. Надо было перевоспитать сознание и вкусы зрителей, привыкших к мультипликационной продукции США, многие годы заполонявшей экраны.

С самого же начала, с первых же фильмов кубинская мультипликация восприняла задачи политической борьбы как свои, кровные и неотъемлемые,— стала выпускать фильмы-плакаты, в которых гротеск и карикатура разоблачали сущность американского империализма, его агрессивные цели и действия.

Сразу же, при создании руководящего национального кинематографией органа — Кубинского института киноискусства и кинопромышленности (ИКАИК) в 1960 году, — был организован Отдел мультипликационного кино и Курсы мультипликаторов, на которых молодые талантливые художники осваивали основы новой для них области творчества.

В стране три центра, выпускающих мультипликационные фильмы. Это отдел ИКАИК, творческая группа которого насчитывает около сорока участников и выпускает до пятнадцати мультфильмов ежегодно. Здесь постоянно работают три ведущих режиссера Хуан Падрон, Тулио Раджи, Марио Ривас, — приглашаются для постановки отдельных фильмов другие мастера. Два-три мультфильма в год, в основном картины учебные и дидактические, создаются Отделом кино при Министерстве просвещения, существующим с 1973 года. Выпускает фильмы, главным образом детские, также и мультстудия кубинского телевидения, где с группой сотрудников работает режиссер Хесус де Армас. Здесь помимо рисованных иногда ставятся и кукольные картины.

Шестидесятые годы прошли для кубинской мультипликации под знаком острой, актуальной политической тематики. В стиле гротескового агитплаката, жанра, с которого начиналась совет-

ская мультипликация и мультипликация ряда других социалистических стран, выдержаны первые фильмы Хесуса де Армаса — «Серьезная пресса» (1960), «Помни Хирон», «Акула и сардина» (1961),— направленные против врагов революции. В фильме «Ковбой» (1962) острие его сатиры направлено против штампов и самого духа северо-американского кино; в других лентах он высмеивает бюрократизм; посвящает свои картины актуальной в то время для страны проблеме ликвидации неграмотности; пропагандирует занятия спортом.

Животрепещущим темам классовой борьбы, утверждению идеалов и принципов революции посвящают свои фильмы и другие режиссеры. Так, заметной работой в творчестве Отдела мультипликационного кино ИКАИК стала картина режиссера Тулио Раджи «Гусано» (1964), разоблачающая контрреволюционную деятельность кубинских эмигрантов, окопавшихся в США. Прибегнув к острой, насыщенной гротесковой экспрессией карикатуре, режиссер изобразил беснующихся отставных стариков генералов и их прихвостней, отринутых могучим очищающим валом революции, достойное место которых рядом со всякой чертовщиной и нечистью — на свалке истории.

Оригинальный фильм «Операция «Крах» (1976), сатирически изображающий тщетность империалистических диверсий, нацеленных на подрыв экономики острова Свободы, поставил режиссер Марио Ривас. Здесь также мультипликационная карикатура оперирует яркими выразительными символами. Дьяволообразное существо всеми способами пытается уничтожить плантации сахарного тростника, поджечь, взорвать их, но каждый раз оказывается в глупом положении само, а под конец попадает вместе с тростником под нож комбайна, который ведет уверенная рука кубинского патриота.

Активно откликнулась в 1980 году мультипликация Кубы и на такое волнующее событие, как совместный полет советского и кубинского космонавтов. Небольшому, сочетающему мультипликационные и документальные кадры фильму, созданному режиссерами-мультипликаторами, было доверено открыть телепередачу, посвященную этому полету.

С темой освоения космоса связан и сказочно-фантастический фильм Марио Риваса «Сифриг и Врамонтоно 45-А», адресованный юным зрителям и несущий уже в названии таинственные имена далеких планет. Его герои — дети, совершающие экскурсию во внеземное пространство и встречающие на своем пути много диковинно-чудесного; зеленые, с ромбообразными головами инопланетяне; необычное существо — петухослон, другие невиданные, отличающиеся от земных животные, заполняющие огромный космический зоопарк; гигантское чудовище, похожее

на динозавра со змееобразной головой на длинной шее. Все это заставляет маленьких путешественников насторожиться, принять решительные меры обороны. Вскоре, однако, они находят способ объясниться с чудовищем, которое, несмотря на страшный вид, оказывается общительным и добродушным и с удовольствием лихо отплясывает в веселом хороводе какой-то доселе неизвестный хореографам танец.

Современные темы интересно разрабатывает в своих фильмах и другой талантливый мастер — Хуан Падрон. Он начал работать в Отделе мультипликационного кино ИКАИК ассистентом режиссера в 1972 году, до этого сотрудничал в сатирическом журнале «Мелья» как художник и на телевидении как сценарист. В 1975 году стал сам ставить рисованные фильмы.

Падрону принадлежит идея создания так называемых фильмов-минуток, нечто вроде известных уже нам по опыту мультипликаторов других стран «пилюль» — лаконичных сатирических миниатюр, как правило, представляющих собой не только анекдоты, шутки, курьезы, но и затрагивающих остроактуальные проблемы и основанных на броских, трансформирующихся на глазах у зрителя карикатурах. Так, в фильме-минутке «Наемники» знак доллара — символ подкупа, используемого для вербовки головорезов в бандитские отряды, состоящие из эмигрантов и других отщепенцев и предателей, врагов Кубинской революции,— превращается в орудие агрессии, направленное против острова Свободы. В другой «минутке», иронически названной «Суперджон», карикатура изображает североамериканского солдата-смертника, прикованного к ракете с атомной боеголовкой.

Есть у Хуана Падрона и сатирические фильмы-минутки, посвященные внутренним проблемам, например мультипликационная карикатура, направленная против проявлений бюрократизма: двое с трудом несут кипящий котел «по инстанциям», а чиновники, восседающие за большими столами, с невозмутимым равнодушием ставят на нем свои подписи и печати.

В 1970 году, учитывая важное воспитательное значение мультипликации, ИКАИК ориентирует режиссеров на создание по примеру советских мультипликаторов фильмов, адресованных юным зрителям, призывает шире использовать просветительскую миссию этого вида кино. Одним из любимых героев детворы становится клоун-попугай с гитарой наперевес.

Инструктивные фильмы касаются самых разных тем — дорожных знаков и искусства автовождения, изучения географии, национальной флоры и фауны, истории мореплавания и покорения морских просторов. Серия юмористических фильмов Тулио Раджи «Уроки папы» посвящена домашнему хозяйству, которым

в отсутствие хозяйки дома занимаются (большей частью неудачно) отец и сын. Фильмы заканчиваются иронической песенкой о том, как находчив и умел папа, не теряющийся ни при каких обстоятельствах.

Революционно-патриотическую тематику кубинские режиссеры-мультипликаторы разрабатывают и на материале познавательных фильмов, посвященных истории тех или иных предметов, с которыми связана жизнь страны. Так, фильм Хуана Падрона «Мачете», сделанный в 1975 году, рассказывает о происхождении этого орудия, его роли в труде, а затем и в освободительной борьбе кубинского народа.

Любимый кубинцами музыкальный инструмент воспет в фильме Марио Риваса «Гитара», который можно было бы назвать мультипликационной поэмой. Тут и эффектный дуэт гитар, словно объясняющихся в любви, и силуэты гитар на фоне характерных для Кубы пейзажей, и целый оркестр из гитар, создающий виртуозно разыгранную танцевальную симфонию.

В 1979 году Марио Ривас ставит фильм «Флопи» с полюбившимися юным зрителям персонажами — псом и котом, общение которых состоит из бесконечных ссор и примирений. Пес Флопи — проказливый обжора, ловко забирающийся в поисках лакомств в холодильник, опустошающий уставленный яствами стол. Кот «лечит» его от этой хронической болезни переедания, раздувая велосипедным насосом.

И в фильмах, адресованных детям, тема бдительности перед лицом коварного врага — американского империализма — одна из главных в творчестве кубинских мультипликаторов. Ей посвящен оригинальный фильм Хуана Падрона «Сражение с агентом 1080». Действие начинается с того, что пограничники обнаруживают треугольный след, принадлежащий, однако, не птице, а нарушившему границу шпиону. Специфика мультипликации подсказала авторам фильма интересный ход — главное внимание уделено в нем не столько самому агенту, с ним быстро справились пограничники, а его специально обученному псу, снабженному передатчиком, которого выслеживают не менее искусные собаки пограничной заставы.

Говоря о своеобразии изобразительного решения кубинского рисованного фильма, следует прежде всего отметить, что его графическая структура близка комиксу и активно использует стилистику этого вида «рассказа в картинках», необычайно широко распространенного на Американском континенте. В подборке материалов «Комикс сегодня» журнал «Иностранная литература» отмечает, что комикс стал в наши дни «частью американской культуры» [1], что он «расширяет сферу действия политической карикатуры» [2]. В своем комментарии к этой под-

борке А. Митта справедливо подчеркивает: «Тот факт, что буржуазная идеология поспешила взять комикс на вооружение, не означает, что он порочен по сути. Он способен броско и внятно донести заложенную мысль» [3].

Мультфильм и комикс всегда были близки друг другу, и эту близость, а также традиционную привычку к нему своих зрителей, с детских лет приученных к этим веселым картинкам, умело используют кубинские мультипликаторы. С комикса, как уже отмечалось, начинал свою работу в искусстве Хуан Падрон; большинство его коллег также выступали и выступают в печати с юмористическими историями в рисунках. Неудивительно, что комикс легко перекочевал на Кубе со страниц газет и журналов на киноэкран. Кубинская мультипликация наполняет комикс новым содержанием, ставит его на службу революционному киноискусству своей страны.

Особенно ярко стилистика комикса сказалась в созданной Падроном серии фильмов с постоянным рисованным героем Эльпидио Вальдесом. Он как бы совместил в себе черты легендарных героев прошлого — мамби, отважно боровшихся против испанских колонизаторов (режиссер изучал подлинные исторические документы, воссоздавая этот образ), и комического народного удачника из сказки, остроумно и весело побеждающего врагов в любых ситуациях. Облик бесстрашного воина-патриота, в широкополой ковбойской шляпе с загнутыми кверху полями, совершающего вместе со своим отрядом внезапные кавалерийские набеги на противника, вызвал всеобщие симпатии кубинской молодежи. Фильмы с этим персонажем стали столь же популярны, как у нас в свое время «Неуловимые мстители». В 1977 году рисованный фильм о приключениях Эльпидио Вальдеса был удостоен приза детского жюри на Международном Московском кинофестивале.

Вслед за первыми короткометражными картинами с этим героем стали появляться все новые («Эльпидио Вальдес нападает на конвой», 1976; «Эльпидио Вальдес в окружении», 1977), а затем Хуан Падрон создал на их основе в 1979 и 1983 годах два полнометражных фильма. Картины вальдесовской серии полны увлекательных приключений, фантазии и юмора. В них наряду с самим героем и его товарищами участвует и лошадь Эльпидио Вальдеса, которую в одном из фильмов даже похищают и приводят в штаб к испанскому генералу в качестве «языка», и ее показания разъясняет испанцам другая лошадь — переводчица.

Серия фильмов с Эльпидио Вальдесом, являющаяся сегодня одним из высших достижений кубинской мультипликации, несет в себе традиции народного искусства, важные для гражданского

воспитания юных кубинцев сведения об истории их страны, поданные занимательно, наглядно. Она — и это не менее существенно — выражает их патриотические чувства. Художественный опыт кубинской, как и вьетнамской, мультипликации убедительно подтверждает, что общие для киноискусства всех социалистических стран принципы предстают в этих молодых национальных школах в неповторимо своеобразном преломлении, ярко окрашенном особенностями их народной культуры.

10—3322

Заключение

Мультипликация подошла к концу первого века своего существования как искусство многообразно и стремительно развивающееся. Она становится ныне все более популярной. Ей в равной мере доступны и специфически мультипликационное исследование внутреннего мира человека, и задушевность народной шутки, и сатирическое обозрение нравов, и мудрая, лукавая, всегда поучительная детская сказка, занимающая столь важное место в мультфильмах всех времен и народов. Вклад социалистических стран в развитие этого вида кино столь значителен, что его трудно переоценить.

Это убедительно подтверждает вся история мультипликации и особенно ее развитие в послевоенный период. Принципы социалистической эстетики уже в 20-е годы, на начальном этапе, определившие связь советского рисованного и кукольного кино с социальной проблематикой, политической злобой дня и придавшие содержанию фильмов граждански страстный, гуманистически активный характер, сыграли важную роль и в утверждении воспитательной роли фильма-сказки, обращенного к детскому зрителю, и в разработке в 30-е годы таких жанров, как политический памфлет и басня, что дало возможность теснее связать мультипликацию с традициями классической литературы и народного творчества.

Задачи, выдвинутые самой жизнью перед искусством, приводят к тому, что вскоре после освобождения от фашистской оккупации во всех европейских социалистических странах создаются мультипликационные студии, формируются самобытные национальные школы рисованного и кукольного кино. На десятилетие позже этот процесс происходит во Вьетнаме и на Кубе. Развитие национальных школ мультипликации оказывается стремительным и необычайно ярким. Национализация кинематографии открывает перед режиссерами и художниками широчайшие возможности, освобождает от унизительных ситуаций, в которые сплошь и рядом попадают даже такие крупные мастера Запада, как А. Алексеев и П. Гримо, вынужденные в условиях материальной зависимости от продюсера в течение многих лет расходовать свой талант на рекламу и откровенно коммерческую продукцию.

Бурное развитие мультипликации в социалистических странах в 50—60-е годы явилось главным содержанием той пластической революции, которая привела к невиданному до того обновлению художественного языка, идейному и жанровому обогащению этого искусства. Социалистические страны выдвинули целую плеяду выдающихся мастеров, занявших ведущие позиции в современной мировой мультипликации. Творчество Иржи Трнки, Карела Земана и Гермины Тырловой в Чехословакии; Тодора Динова и Доньо Донева в Болгарии; Йона Попеску-Гопо в Румынии; Душана Вукотича, Боривоя Довниковича, Неделько Драгича и других первоклассных художников «Загребфильма» в Югославии; художественные открытия мастеров студии «Паннония» в Будапеште; глубоко поэтичных и острых в своем восприятии действительности талантливейших польских художников мультэкрана Зенона Василевского, Витольда Герша, Даниэля Шехуры; тесно связанные с традициями народного искусства рисованные и кукольные ленты режиссеров ГДР Кати и Клауса Георги, Бруно Бётге, Курта Вайлера — все это богатейшее достояние социалистического искусства, возникшее на протяжении жизни одного поколения и ставшее ярчайшей страницей художественной культуры нового мира. Работы этих и многих других мастеров, творчество которых определяет сегодня лицо национальных школ мультипликации, дают основание говорить о поисках совершенно нового гармонического синтеза звукозрительных возможностей мультипликации, о кинематографическом «аудиовизуальном» мышлении как новом идейно-художественном воплощении на экране «жизни человеческого духа», человеческой фантазии и мировоззрения художника, неразрывно связанного с жизнью и историческим творчеством своего народа.

Мультипликация давно уже перестала быть зрелищем всего лишь забавно передвигающихся картинок, сдобренных примитивным назиданием и благими пожеланиями. Она стала искусством создавать на экране движущийся мир в рисунке и объеме согласно восприятию художника, законам художественного ви́дения и самой действительности. За этим стоит продолжающийся процесс обновления всей художественной системы рисованного и кукольного кино, процесс всестороннего развития и обогащения. Мы вправе гордиться тем, что начало этому процессу положила советская мультипликация, давшая исходные импульсы и сформировавшая основные критерии и принципы социалистической эстетики в этом виде творчества.

Сегодня, когда мы являемся свидетелями активного процесса становления и стремительного развития многонационального советского рисованного и кукольного кино, проблемы формирования каждой национальной школы и ее вклада в общее разви-

тие мультипликации живо интересуют наших режиссеров и художников, они детально обсуждаются кинематографистами. Такое обсуждение, в котором участвовали мультипликаторы Казахстана, прошло, например, в Алма-Ате, как об этом свидетельствует в своей книге «Когда оживают сказки» казахский кинокритик Боуржан Нугербеков.

Следует ли противопоставлять понятие национальной школы и индивидуального своеобразия художника, предполагает ли «школа» единообразие изобразительного языка, чем вызван процесс формирования национальных школ — вот вопросы, волнующие казахских мастеров. Один из них, Болат Омаров, как бы подытоживая эту дискуссию, дает, на мой взгляд, точно сформулированный ответ на эти вопросы. «Школа, — резюмирует он,— это не только новый подход к материалу, а, скорее всего, определенный отклик художников, объединенных общей творческой установкой, на какие-то назревшие потребности общества. Появление школы говорит о созревании художественной мысли общества... Школа не обезличивает, не ограничивает. Напротив, в рамках общей творческой направленности школы художники, ощутив под ногами твердую почву, расцветают как яркие и самобытные индивидуальности» [1].

В этом высказывании верно намечены основные, исходные импульсы развития национальной школы киноискусства. О том же, в сущности, говорят и искусствоведы в своих теоретических работах. Так, К. Разлогов связывает бурный процесс формирования национальных школ в развивающихся странах Азии, Африки и Латинской Америки не только с «системой экранной экспрессии», но и с подходом «к современному материалу как основе экранного структурирования» [2]. И. Вайсфельд, рассматривая «глубинные истоки процесса формирования национальных школ», видит их социальные корни, заложенные во вкусах и представлениях зрителей, в том непреложном факте, что в определении характера развития искусства «приоритет принадлежит идеологии, мировоззрению, правде новой действительности» [3]. Именно благодаря революционному преобразованию национальной культуры, отмечает он, «понятие «национальная школа» получило новое содержание и перспективу развития» [4].

Выработанные в нашей стране на основе марксистско-ленинской теории принципы взаимодействия национального и интернационального в искусстве обогатили мировую художественную культуру, оказали глубокое влияние на кинематограф, и в частности на мультипликацию стран социалистического содружества. Развитие национальных школ вписывается в эти процессы и использует богатство и специфику самобытного национального искусства в диалектической взаимосвязи с прогрессивными до-

стижениями ценностями, выработанными всей современной художественной культурой.

Вслед за советским рисованным и кукольным кино мультипликация в странах социализма выдвигает все более серьезные и существенные идеи, старается сочетать глубокие человеческие проблемы с психологическим анализом. Иржи Трнка, один из самых крупных мастеров мультипликации социалистических стран, видел смысл своего искусства в связи с народной жизнью и в том, что кукла способна выразить на экране идеи человека, а не его внешность. Для Тодора Динова мультфильм — это образ мечты человека, символ человеческой мысли. Сжать десять миллионов веков в десять минут экранного времени, выразить самую суть исторического процесса, сгусток художественной идеи — такую задачу ставил перед собой, работая над фильмами, Йон Попеску-Гопо.

Эти принципы и традиции восприняли и развивают следующие поколения мастеров мультипликации социалистических стран. Показательно в этом отношении направление их поисков, характер размышлений об искусстве. Главные заботы, например, Рейна Раамата — о том, как полнее выразить поэтическую идею картины, активнее передать ощущение сегодняшнего дня, современности. В какой степени этой задаче подчинена вся работа режиссера, сотрудничество с другими создателями фильма, говорит следующее его признание: «Крайне важно, чтобы образные средства до конца служили реализации идеи. Это — самое главное. Изображение должно с неуклонной последовательностью, кадр за кадром, раскрывать идею фильма. Эффектный кадр, не служащий главной идее, бесполезен. И пусть он сам по себе обладает достоинствами — я отказываюсь от него без колебаний» [5]. Не менее показательны в этом отношении и высказывания Юрия Норштейна о мультипликации как о способе мышления и о том, что события фильма объединяются нравственностью автора, его философской позицией [6].

В принципе мультипликация способна выразить все, что может передать художник в рисованном или объемном мультипликационном изображении, но несоизмеримо большее можно выразить в мультфильме с помощью ассоциаций, метафор, символов, различных форм поэтического иносказания.

В последнее время развитие мультипликации становится все более многообразным и многоплановым. По выражению Андрея Хржановского, это искусство не только полижанровое, но и поливидовое. И действительно, наряду с давно сложившимися традиционными жанрами, такими, как сказка, басня, притча, возникают новые, для которых еще не найдены точные определения и названия. Теперь уже вполне отчетливо мы видим тяготение

одних режиссеров к художественно-игровым формам мультипликации, других — к рисованным и кукольным повествовательным фильмам информационно-познавательного характера, третьих — к различным видам коллажа, использованию стилизованных фотовырезок, достоверности документов, рукописей выдающихся деятелей культуры прошлого. Существуют и все активнее дают о себе знать области научного и учебного мультфильма.

Следует подчеркнуть, что все это не глухо отделенные друг от друга сферы, — их элементы взаимодействуют, дополняют друг друга, создавая многослойные «гибридные» формы. Различные сюжетные структуры, в которых превалируют те или иные модели мультфильма, повествовательность, декларативность или аналитичность также делают общую картину развития мультипликации еще более пестрой и многообразной.

Уже Дисней понял и высоко оценил перспективы, которые открывает комбинированная съемка, способность совместить, когда это необходимо, живое, реальное действие с мультипликацией. «Комбинация рисунка и игрового фильма, — говорил он,— бесконечно расширяет рамки и возможности нашей профессии. Ценность этого метода в том, что он позволит взяться за сюжеты, которые до сих пор казались недоступными для камеры» [7]. Выдающиеся режиссеры социалистических стран — Александр Птушко, Карел Земан, Йон Попеску-Гопо — своими фильмами подтвердили справедливость этих слов. Синтез различных видов кино, совершаемый на основе мультипликации, становится все более осмысленным, изощренным по содержанию и исполнению.

Мультипликация — «двойная сфера», область вымысла и реальности, мост, соединяющий фантазию с действительностью. Пространство ее возможностей, емкость ее содержания непрестанно расширяются. Это и процесс технического оснащения, использования новых средств совмещения изображений, многократной экспозиции, стереоскопии, видеозаписи, специальной обработки пленки. Интересно, однако, что в наши дни, когда компьютер все более входит в обиход мультстудий мира,— именно в этот момент переживают свое второе рождение и приобретают исключительную роль плоская марионетка и бумажная вырезка, с которой когда-то начиналась советская мультипликация. Занимая как бы промежуточное положение между рисованным и объемномультипликационным фильмом, они вбирают в себя их достоинства, сохраняя фактурную выразительность и живописность, способность передавать иллюзию объемности с подвижностью, во многом близкой «ожившему рисунку».

Стремление полнее и глубже раскрыть духовную жизнь, выразить внутренний мир человека, со всеми его сложными связями со своим временем, приводит многих мастеров к резкой кри-

тике того, что они называют «мультипликационным карикатурничаньем».

Карикатурная комедийность в ее расхожем, общеупотребимом варианте стала шаблоном, обычно втискивающим мышление режиссера в ограниченное жанрово-тематическое пространство, в привычную колею избитых приемов и средств. Это вызывает у многих мастеров настоятельное желание шагнуть за узкие рамки уже испробованного, освободиться от назойливого штампа, от «обязательного смехачества», комедийной однобокости. Эта мысль владеет Марцеллом Янковичем, прямо заявляющим, что подлинное обновление в мультипликации «станет возможным только в том случае, если нам удастся выйти за рамки узкого мира карикатуры — в более поэтическое, более философски осмысленное содержание...» [8]. Еще дальше в утверждении позиций поэтического начала в мультипликации идет Юрий Норштейн. «В мультипликации,— пишет он, — мы говорим о том же, о чем и другие искусства. Если мультипликация останется только искусством трюка, только средством непременно смешить, то цена этому будет потеря мысли и чувства» [9].

Естественно, что никто из режиссеров и не помышляет отрицать того несомненного факта, что юмор, остроумие, ирония, сатира — важные и драгоценные качества мультипликации, от которых это искусство отнюдь не должно напрочь отказываться. Речь идет о другом, о том, что четко выразил в своем риторическом вопросе Душан Вукотич: «Разве в этом бескрайнем просторе возможностей не найдется места для всех видов эмоций, для всех взлетов человеческого духа, а не только для остроумия и забавы?» [10]

Все эти размышления чрезвычайно важны для определения путей развития мультипликации, хотя в принципе ничего абсолютно нового они и не содержат. Почти полвека назад Николай Ходатаев писал, что «карикатура не есть единственный метод мультипликационной изобразительности» и что «думать так значило бы незаконно ограничивать возможности и суживать задачи мультипликационного кино» [11]. Сегодня к этому выводу вновь пришла в своем развитии, на новом «витке спирали» теория и практика мировой мультипликации.

Попробовав себя в одной сфере и ощутив новые силы, наиболее талантливые режиссеры социалистических стран почувствовали, что их искусство способно выразить большее, передать мысли и чувства не в пилюлях, завернутых в серебряную бумажку интеллектуальной изощренности, а в более свободном, полном и многоплановом течении жизни человеческого духа.

Мы ценим лаконизм мультфильма, и, вероятно, никогда мастера мультипликации не откажутся от точной и меткой в своей

экранной выразительности афористичности рисованного кино. И все-таки нельзя не признать, что лаконизм некоторых «редуцированных» фильмов обернулся узостью содержания. Искусственность «конструкций» стала удивлять своей очевидностью. Формы этой «крайней условности» обнаружили свою крайность. Еще раз подтвердилось, что лаконизм — понятие не внешней краткости, а внутренней соразмерности, сконцентрированности, умение найти кратчайшие пути и единственно нужные средства для выражения определенного содержания.

Как всегда в таких случаях, начались поиски новых форм изобразительной драматургии мультфильма, более свободного и емкого сюжетосложения. Все чаще стали появляться полнометражные фильмы. Надо было вдохнуть новую жизнь и в устоявшиеся формы короткометражной мультипликации. Однообразие и узость существующих жанрово-тематических структур настоятельно требовали пересмотра и обогащения творческой практики. Это все отчетливее ощущали режиссеры. «Сейчас мультипликация выработала довольно однообразную форму,— говорит Юрий Норштейн, — когда все линии фильма тянутся к определенному, быть может, неожиданному финалу. Это в основном жанр притчи, новеллы, короткой сказки, анекдота. Но, по-моему, мультипликация в этих жанрах начала себя изживать» [12].

Возникла необходимость внести в мультипликацию новые измерения реального, и прежде всего новые возможности художественного исследования человеческой психологии, характера, отображения явлений несоизмеримо большего, чем до сих пор, социального масштаба. В советской мультипликации процесс переосмысления возможностей мультипликации в этом направлении выражен сейчас, на мой взгляд, со всей определенностью; его отражают такие, например, мастера, как режиссеры студии «Союзмультфильм» Юрий Норштейн, Андрей Хржановский, Анатолий Петров, талантливый эстонский режиссер Рейн Раамат, известный кинокукольник Латвии Арнольд Буровс. Их творчество убедительно доказывает, что сфера опосредованной передачи самых сложных чувств и возможности психологической лепки характеров в мультипликации отнюдь не лимитированы тем, что живого человека — актера в мультфильме заменяет его эстетически обработанное изображение — рисованный персонаж или кукла. Богатый мир переживаний военных лет, тонко сопоставленный с атмосферой времени, в «Сказке сказок» Ю. Норштейна; живой и сложный многоплановый образ Пушкина, возникающий на фоне выразительной панорамы целой эпохи, в фильмах А. Хржановского; психологически емкие персонажи «Полигона» А. Петрова; фильмов «Стрелок», «Антенны среди льдов», «Большой Тылл», «Ад» Р. Раамата; таких удивительных по глубине

и пристальности психологического исследования картин А. Буровса, как «Соколик», «Козетта», «Мечта»,— все это, несомненно, качественно новые и принципиальные завоевания нашего мультипликационного искусства нынешнего периода, уже снискавшие себе внимание и интерес зрителя.

Предположения, высказывавшиеся некоторыми критиками, что мультипликация в силу своей близости к эпическим и фантастическим фольклорным формам, в отличие от более поздних кинематографических или литературных жанров, в частности романа, не способна на полноценную, тонкую и развернутую психологическую характеристику, оказались предвзятыми и несостоятельными, они отброшены самим ходом развития этого искусства. Дело, разумеется, в мастерстве и таланте режиссеров и художников, во все возрастающем богатстве выразительных возможностей мультипликации и умении подчинять их новым художественным задачам.

Дальновиден и прозорлив был в своем предсказании дальнейших путей развития мультипликации С. А. Герасимов, когда еще в 50-х годах с присущей ему определенностью отметил: «В наших мультфильмах еще нередко мы видим только движения героя, не объясняющие его духовной жизни. Таким образом, реалистический замысел не получает своего воплощения, ибо реалистическое искусство без раскрытия внутренней жизни героев невозможно ни в каком жанре» [13].

Сегодня мультипликация социалистических стран, как никогда, многообразна. Ее развитие идет все более широким фронтом. И конечно, искусство разработки характеров и психологических нюансов — далеко не единственная, хотя и важная новая жанрово-тематическая линия этого вида кино. По-прежнему остаются, совершенствуются, приносят эстетическое наслаждение зрителю, выполняют свои ответственные художественно-познавательные и воспитательные функции и более традиционные формы — и сказка, со всем ее обаянием волшебства, фантастическими персонажами, кодексом народной мудрости и морали; и мультипликация, основанная на быстром движении, трюках, «дуэльном» соперничестве персонажей; и притча с парадоксальным, «параболическим» сюжетом; и фильм-песня, и многие другие жанры, которые создала и создает мультипликация.

Отнюдь не стремясь подменить собой другие искусства и сферы кино, мультипликация все глубже осознает свою кровную связь с ними, всю полноту своих прав и обязанностей как искусства. Тем более что, как справедливо отмечает в своей статье «Эстетика Эйзенштейна» С. Фрейлих, «идея синтетичности кинообраза... есть идея подлинно эстетическая, выходящая за границы только поэтики кинематографа» [14].

Эта мысль соответствует известной формуле С. Эйзенштейна: «Корни каждого из элементов кино лежат в других искусствах» [15]. Ясно, что один из путей обогащения мультипликации — в обогащении и взаимосогласованности элементов ее художественного синтеза.

В беседе с автором этой книги С. И. Юткевич неоднократно подчеркивал, что именно в мультипликации все возможности кино — монтажные, ракурсные, композиционные, звуковые — должны и могут быть применены в полную силу и даже с гораздо большей свободой, чем в натурном кино.

Внимание к области выразительных средств, конечно, не только забота о формальных возможностях художественного языка искусства. Правда, на международных фестивалях мультипликационных фильмов в Аннеси, Загребе, Варне нередко фигурируют фильмы — и это, вероятно, тоже одна из тенденций мировой, во всяком случае западной мультипликации, — авторы которых видят в стилистических находках и эффектных формальных решениях свою главную цель и задачу. В таких картинах игра фантазии не идет дальше броских контуров, калейдоскопической смены ярких красок, демонстрации неожиданных форм и фактур. Особенно изысканными причудливые комбинации изобразительных мотивов могут быть сегодня, когда применение компьютера, его возможности трансформации изображения фактически стирают грани между рисованной и объемной мультипликацией и переходы от плоских, двухмерных решений к объемным и изменения перспективы происходят плавно, мгновенно и многократно, сменяются с удивительной пластической легкостью и совершенством владения формой и цветом. Формотворчество становится суррогатом, заменителем мысли, без которой мультипликация никнет, как подкошенная трава. Дух экспериментаторства, столь ценный и важный в искусстве, когда он связан с новым содержанием, лишается своего смысла.

Вот почему проблема цели творчества, жизненная позиция и философия мастера, его способность видеть «пропорции» фантазии и истины, игры воображения и реальности идеи в мультипликации так же важны и существенны, как в любом другом настоящем искусстве.

Сегодняшние оригинальные работы Ю. Норштейна, несомненно, были подготовлены поэтическим направлением 60-х годов, поисками и открытиями Ф. Хитрука, Н. Серебрякова, Б. Степанцева, А. Хржановского.

Разработка психологической нюансировки мультипликационного образа требует опоры на реальные и достоверные детали среды и поведения героя, отказа от игрушечности и приблизительности как формы трактовки и преподнесения зрителю мате-

риала действительности. Вот почему, работая над новым своим фильмом, Ю. Норштейн стремится соединить, как он говорит, в одном эпизоде «кадры сверхусловные, для игрового кино немыслимые, с абсолютной физической достоверностью происходящего» [16]. Важнейшим критерием работы режиссера становится верно найденная мера соотношения реальности и условности, через которое раскрывается характер,— в сущности, то же, что Пушкин называл изображением истины страстей в предполагаемых обстоятельствах. Тем самым мультипликация предъявляет к себе, как и всякое большое искусство, максимальные требования, без каких-либо скидок и попыток прикрыться «спецификой» и «условностью».

Огромным новаторским достижением советской мультипликации является то, что она совмещает поэтический лаконизм и афористическую обобщенность с глубокой психологической разработкой персонажей, создавая вместо рационально-абстрактного, апеллирующего лишь к интеллекту зрителя символа-знака эмоционально насыщенный и типизированный образ-характер. Этот опыт нашей мультипликации уже получил международное признание и оказывает сегодня все большее воздействие на творчество мастеров этого вида кино в социалистических странах,— достижения художественной культуры в одной стране становятся общим интернациональным достоянием социалистических наций.

Примечания

Введение

[1] *Эренбург И.* Материализация фантастики. М.—Л., «Кинопечать», 1927, с. 16.
[2] Там же.
[3] *Вайсфельд И.* Искусство в движении. М., «Искусство», 1981, с. 11.
[4] *Дробашенко С.* Пространство кинодокумента. М., «Искусство», 1986, с. 118.
[5] *Ленин В. И.* Полн. собр. соч., т. 29, с. 53.
[6] Там же, т. 29, с. 330.
[7] *Stephenson R.* Animation in the Cinema. London — New York, 1967, p. 14.
[8] *Эйзенштейн С.* Избр. произв. в 6-ти т., т. 3. М., «Искусство», 1964, с. 427.
[9] Мудрость вымысла. М., «Искусство», 1983, с. 78.
[10] Там же.
[11] Там же, с. 164.
[12] Там же, с. 135.
[13] См.: Знак и образ в киноискусстве.— В кн.: Проблемы современного кино. М., «Искусство», 1976, с. 380.
[14] Мудрость вымысла, с. 205.
[15] Там же, с. 176.
[16] Там же, с. 116.
[17] Там же, с. 120.
[18] *Герчева К.* Естетиката на анимационния филм. София, «Наука и изкуство», 1979, с. 21.
[19] *Гинзбург С.* Очерки теории кино. М., «Искусство», 1974, с. 190.
[20] Там же, с. 194.
[21] «Бюл. АСИФА», 1977, № 1, с. 26.
[22] Мудрость вымысла, с. 149.
[23] См. там же, с. 11.
[24] Там же.
[25] Чарльз Спенсер Чаплин. М., Госкиноиздат, 1945, с. 185.
[26] Мудрость вымысла, с. 78.
[27] См. там же.
[28] ЦГАЛИ, ф. 1923, оп. 2, ед. хр. 321—323.
[29] Там же.
[30] Там же.
[31] «Интерпрессграфик», 1981, № 4, с. 40.
[32] См.: Проблемы современного кино. М., «Искусство», 1976, с. 358—401.
[33] *Норштейн Ю.* Реальность, созданная художником.— В кн.: Мудрость вымысла, с. 117.
[34] Советское кино, 70-е годы. М., «Искусство», 1984. Гл. «Искусство мультипликации», с. 257.
[35] *Пришвин М.* Незабудки. Вологда, Кн. изд-во, 1960, с. 116.
[36] См.: *Лосев А.* Проблема символа и реалистическое искусство. М., «Искусство», 1976, с. 131.
[37] Мудрость вымысла, с. 88.
[38] *Бахтин М.* Творчество Франсуа Рабле. М., «Худож. лит.», 1965, с. 46—47.

[39] *Луначарский А. В.* Русская литература. М., Гослитиздат, 1947, с. 201.
[40] *Мейерхольд Вс.* Чаплин и чаплинизм.— «Искусство кино», 1962, № 6, с. 114.
[41] Там же, с. 115.
[42] «Вопр. лит.», 1980, № 3, с. 189.
[43] *Слонимская Ю.* Марионетка.— «Аполлон», 1916, № 3, с. 37—38.
[44] *Салтыков-Щедрин М. Е.* Полн. собр. соч. в 20-ти т., т. 9. М.— Л., ГИХЛ, с. 203—204.
[45] См.: *Фрадкин И.* Бертольт Брехт. Путь и метод. М., «Наука», 1965, с. 242.
[46] *Мейерхольд Вс.* Статьи, письма, речи, беседы в 2-х ч. Ч. 1. М., «Искусство», 1968, с. 216.
[47] Там же, с. 227.
[48] *Бахтин М.* Рабле и Гоголь.— В кн.: Вопросы литературы и эстетики. М., «Худож. лит.», 1975, с. 488.
[49] *Вайсфельд И.* Кино как вид искусства. М., «Знание», 1983, с. 96.
[50] Там же.
[51] Луначарский и кино. Статьи. Высказывания. Сценарии. Документы. М., «Искусство», 1965, с. 163.
[52] Мудрость вымысла, с. 189.
[53] *Эйзенштейн С.* Избр. произв. в 6-ти т., т. 2, с. 303.
[54] *Ленин В. И.* Полн. собр. соч., т. 30, с. 123.
[55] Там же, т. 24, с. 58.
[56] «Правда», 1983, 15 июня.
[57] Там же, 1979, 6 мая.
[58] «Правда», 1986, 7 марта, с. 7.

Пути советской мультипликации

[1] *Эйзенштейн С.* Избр. произв. в 6-ти т., т. 3, с. 500.
[2] *Иванов-Вано И.* Кадр за кадром. М., «Искусство», 1980, с. 100.
[3] Мудрость вымысла, с. 204.
[4] Там же.
[5] *Иванов-Вано И.* Кадр за кадром, с. 152.
[6] Мудрость вымысла, с. 182.
[7] «Искусство кино», 1977, № 9, с. 64.
[8] Там же.
[9] Там же, с. 67.
[10] «Искусство кино», 1980, № 2, с. 102—103.
[11] *Нугербеков Б.* Когда оживают сказки. Мультипликационное кино Казахстана. Алма-Ата, 1984, с. 89.
[12] Мудрость вымысла, с. 59.
[13] Там же, с. 112.

Чехословацкая мультипликация

[1] *Гинзбург С.* Искусство мультипликации вчера, сегодня и завтра.— В кн.: Вопросы киноискусства. Вып. 13. М., 1971, с. 180.
[2] "Image et son", 1969, № 229, p. 13.
[3] *Каранович А.* Мои друзья куклы. М., «Искусство», 1971, с. 156.
[4] *Салтыков-Щедрин М. Е.* Собр. соч. в 20-ти т., т. 16. М., с. 144—145.
[5] Мудрость вымысла, с. 161.
[6] *Benayoun R.* Le dessin animé apres Walt Disney. Paris, 1961, p. 15.

Румынская студия «Анимафильм»

[1] «Огонек», 1982, 21 авг., № 34, с. 18.

Загребская школа

[1] Цит. по кн.: Кино Югославии. М., «Искусство», 1978, с. 71—72.
[2] Там же, с. 72.
[3] Там же, с. 73.
[4] Там же, с. 74.
[5] Там же, с. 80.

Венгерская студия «Паннония»

[1] "Filmvlag", 1974, № 11.
[2] «Интерпрессграфик», 1981, № 4, с. 41.
[3] Мудрость вымысла, с. 206.
[4] «Интерпрессграфик», 1981, № 4, с. 41.

Польская мультипликация

[1] «Кіно», 1968, № 10, с. 18.
[2] Там же.

Кубинская мультипликация

[1] «Иностр. лит.», 1985, № 4, с. 198.
[2] Там же, с. 196.
[3] Там же, с. 199.

Заключение

[1] *Нугербеков Б.* Когда оживают сказки, с. 136.
[2] *Разлогов К.* Искусство экрана: проблемы выразительности. М., 1984, с. 136.
[3] *Вайсфельд И.* Кино как вид искусства. М., «Знание», 1983, с. 34.
[4] Там же, с. 82.
[5] Мудрость вымысла, с. 137.
[6] Там же, с. 116.
[7] Там же, с. 82.
[8] Там же, с. 206.
[9] Там же, с. 120.
[10] Там же, с. 63.
[11] Там же, с. 188.
[12] Там же, с. 120.
[13] Газ. «Сов. искусство», 1952, 13 сент.
[14] Цит. по кн.: *Эйзенштейн С.* Избр. произв. в 6-ти т., т. 3, с. 14.
[15] Там же, т. 5, с. 96.
[16] «Искусство кино», 1985, № 2, с. 93.

Библиография

1. *Птушко А.* Мультипликационные фильмы. М., ГИХЛ, 1931.
2. Мультипликационный фильм. Вступит. статья Г. Рошаля. М., Кинофотоиздат, 1936.
3. *Гинзбург С.* Рисованный и кукольный фильм. М., «Искусство», 1957.
4. *Крижанівський Б.* Мальоване кіно України. Київ, «Мистецтво», 1968.
5. *Каранович А.* Мои друзья куклы. М., «Искусство», 1971.
6. Мастера советской мультипликации. Сост. Д. Бабиченко. М., «Искусство», 1972.
7. *Асенин С.* Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. М., «Искусство», 1974.
8. *Гинзбург С.* Очерки теории кино. М., «Искусство», 1974.
9. *Волков А.* Мультипликационный фильм. М., «Знание», 1974.
10. *Асенин С.* Советская мультипликация. М., «Совэкспортфильм», 1975.
11. Художники советского мультфильма. Под ред. И. Иванова-Вано. Альбом. Вступит. статья А. Волкова. М., «Сов. художник», 1978.
12. *Асенин С.* Фантастический киномир Карела Земана. М., «Искусство», 1979.
13. *Иванов-Вано И.* Кадр за кадром. М., «Искусство», 1980.
14. *Крижанівський Б.* Мистецтво мультиплікації. Київ, «Радяньска школа», 1981.
15. *Асенин С.* Иржи Трнка — тайна кинокуклы. М., ВБПК, 1982.
16. Мудрость вымысла. Мастера мультипликации о себе и своем искусстве. Сост. и авт. вступит. статьи С. Асенин. М., «Искусство», 1983.
17. *Нугербеков Б.* Когда оживают сказки. Мультипликационное кино Казахстана. Алма-Ата, 1984.
18. *Попеску-Гопо Й.* Фильмы... Фильмы... Фильмы... Бухарест. «Меридиане», 1963. На рус. яз.
19. *Benešova M.* Od Spaličku ke Spu noci svatojanske. Praha, "Orbis", 1961.
20. *Boćek J.* Jiří Trnka. Praha, "Artia", 1964.
21. *Reichow J.* Zauberei auf Zelluloid. Berlin, Henschelverl., 1966.
22. *Volk P.* Estetika moderne animacije. Zagrebaćka Skola crtanog filma. Beograd, 1970.
23. *Munitić R.* O animaciji. Beograd, Jugoslovenska kinoteka, 1973.
24. *Rondolino C.* Storia del cinema d'animatione. Torino, Gulio Einaudi editore, 1974.
25. *Kossakowski A.* Polski film animowany 1945—1974. Warzawa, Wydawnictwo Polskiej Akademii Nauk, 1977.
26. *Munitić R.* Povijest jugoslavenske animaciji (1922—1977). Univerzitet umetnosti. Beograd, 1977.
27. *Munitić R.* Uvod u estetiku kinematograske animacije. Univerzitet umetnosti. Beograd, 1977.
28. *Szaboszlay P.* A rajzfilm. Budapest, 1977.
29. Animationsfilm sozialistischer Länder. Berlin, Filmarch. DDR, 1978.
30. *Bendazzi G.* Le film d'animation. Milan, Formichiere, 1978.
31. *Герчева К.* Естетиката на анимационния филм. София, «Наука и изкуство», 1979.

32. *Lönroth L.* Östeuropeisk animerad film. Malmö, 1979.
33. *Vrielynck R.* Le cinéma d'animation avant et après Walt Disney. Meddens, Bruxelles, 1981.
34. *Kolman V.* Vom Millionär, der die Sonne stahl. Frankfurt, Deutsches Filmmuseum, 1981.
35. *Benešova M.* Hermina Týrlová. Praha, Ceskoslovenský filmový ustav, 1982.
36. *Герчева К.* Феноменът българска анимация. София, «Наука и изкуство», 1983.
37. *Assenin S.* Eecti multifilmidest. Tallin, 1986.

«Шпаличек» *«Сон в летнюю ночь»*

«Байая»



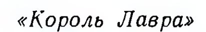
«Похождения бравого солдата Швейка»

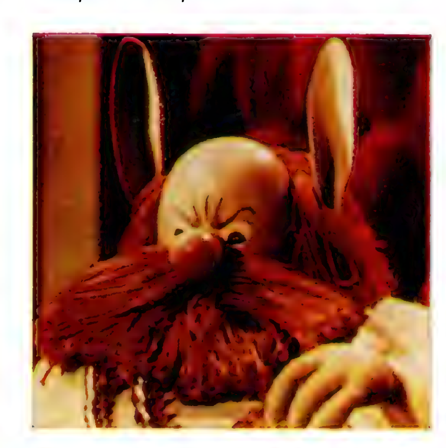


«Сказка из шерсти»



«Узел»





«Король Лавра»

«Клад Птичьего острова»

«Крот и карнавал» *«Сад»*

«Власть судьбы»



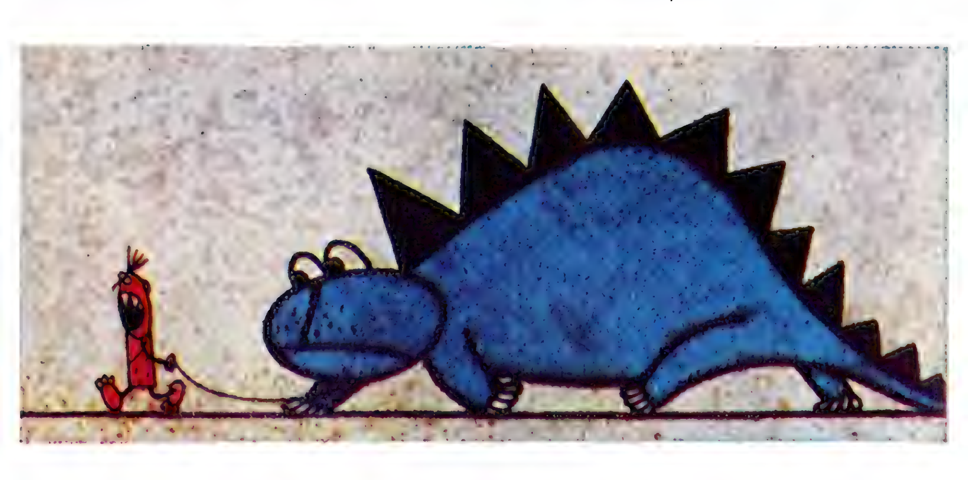
«Три этюда для мультипликатора»



«Вулкан»

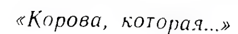
«Яблоко»

«Изгнанный из рая»

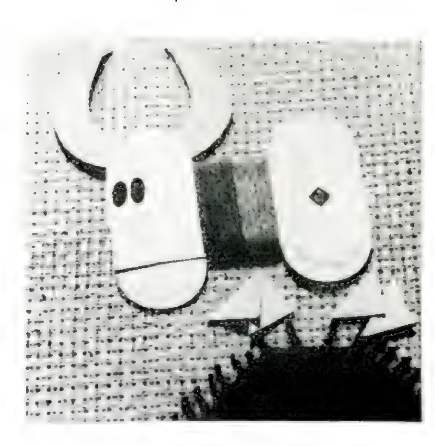


«Альтернатива»





«Корова, которая...»



«Де-факто»

«Гомо сапиенс»



«Пилюли»



«Краткая история»



«В лесу Йона»

«Ромео и Джульетта»

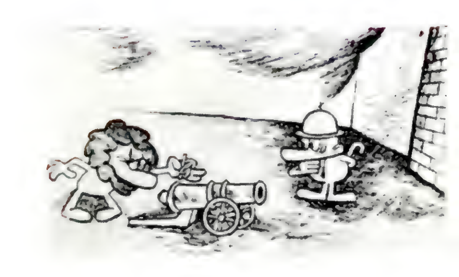
«Пенелопа и Красная Шапочка»

«Суррогат»







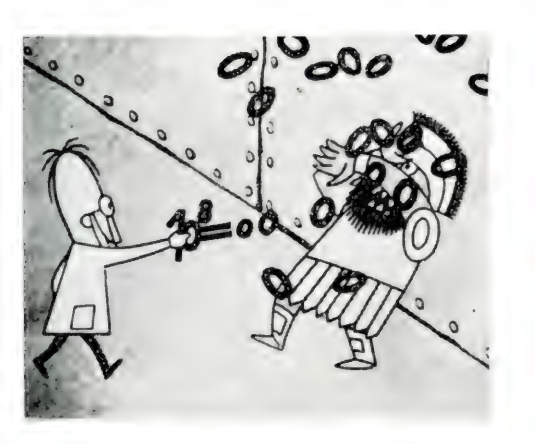


«Пассажир второго класса»

«Может быть Диоген»

«Стена»

«Дуэль»





«Героические времена»



«Витязь Янош»

«Школа танцев»

«Небылица»



«Во времена короля Кракуса»



Ожидание»

«Осторожность»

«Поргель и сыновья»

«Дорогой Мавр»

«Говорящий дрозд»

«Эльпидио Вальдес нападает на конвой»

Асенин С.

А 90 Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран. — М.: Искусство, 1986.— 288 с., 16 л. ил.

Богато и многообразно кукольное и рисованное кино социалистических стран, занимающее ведущее место в мировой мультипликации. В книге рассматриваются эстетические проблемы мультипликации, ее специфика, прослеживаются пути развития национальных школ этого вида искусства.

А $\frac{4910020000\text{-}173}{025(01)\text{-}86}$ 144-86 **ББК** 85.37

Сергей Владимирович Асенин

Мир мультфильма

Редактор *Л. А. Ильина*
Художник *Е. Г Клодт*
Художественный редактор *Г. К. Александров*
Технический редактор *Н. Г Карпушкина*
Корректоры *О. Г Завьялова, Н. Г Рязанова*

И. Б. № 2473

Сдано в набор 13.02.86. Подписано к печати 13.11.86. А 13954.
Формат издания 60×84$^{1}/_{16}$. Бумага типографская № 1.
Гарнитура литературная. Печать высокая. Усл. печ. л. 17,67.
Усл. кр.-отт. 25,84. Уч.-изд. л. 20,566. Изд. № 15574.
Тираж 25 000. Заказ 3322. Цена 2 руб. Издательство «Искусство»,
103009, Москва, Собиновский пер., 3.
Московская типография № 5 Союзполиграфпрома
при Государственном комитете СССР по делам издательств,
полиграфии и книжной торговли. Москва, Мало-Московская, 21.

2 р.

